NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY ■ NES ■ SUPER FAMICOM ■ ARCADES

GAME POWER

ANO 1 - Nº 2
AGOSTO DE 1992
Cr$ 9.800,00

CHEGOU

TURTLES IV

EFEITOS ESPECIAIS DO OUTRO MUNDO!!

❑ **Magic Sword: nós levamos você até a 50ª (e última) fase!**

❑ **STREET FIGHTER II NOVOS MACETES PARA ESTRAÇALHAR O COMPUTADOR !!!**

ÚLTIMOS DIAS

PROMOÇÃO

Invente uma frase e concorra a três Super NES, cartuchos, camisetas e muitos outros prêmios!

Prince of Persia: passwords para todas as fases !!

NES TOTAL: BLUES BROTHERS DETONADO!

POWERDICAS
Mais de 30 jogos!

Se você não usar essa caixa preta no seu videogame, vai ser um desastre!

O game fica mudo ou com som de gralha? A imagem embaralha ou congela na tela? O cartucho não entra ou dá pau na última fase?

Nem sempre o defeito é do seu game ou do cartucho. Às vezes, o problema pode estar na caixa-preta da tomada — fonte de alimentação — que, se estiver com defeito ou for inadequada, só prejudica o seu vídeo game.

Para não esquentar a cabeça com esse tipo de problema e com muitos outros ligados à rede elétrica, conheça nossos produtos e nosso serviço de atendimento ao consumidor. Só assim você vai conseguir evitar acidentes.

DISTRIBUIDORES (ATACADO)

CATV	- (011)	229-5877
JOTÃO	- (011)	223-9083
DIMECO	- (011)	259-6750
TZ ACESSÓRIOS	- (011)	578-7277

Revendedores	Capital
TRANCHAM	- (011) 222-5711
CVS	- (011) 227-7649
ELETRO RÁDIO GLOBO	- (011) 220-2895
NEW WAYS	- (011) 228-9536
BELLA CENTER	- (011) 287-4450
SOM MARAVILHA	- (011) 220-3660
WORLD INFORMÁTICA	- (011) 222-5339
BRINQUEDOS LAURA	- (011) 531-7293
AMAROSOM	- (011) 288-1900
TECH VÍDEO	- (011) 543-7403
MASTER VÍDEO	- (011) 271-8062
NEW ÓTICA	- (011) 284-4738
GAME MANIA	- (011) 298-3105
GAME & CIA	- (011) 263-5513
GAMELAND	- (011) 864-8760
ROZEM	- (011) 227-5723
REFLEX	- (011) 853-0266
SUPERGAMES	- (011) 825-4317
MUNDO DO VÍDEO GAME	- (011) 66-0164
AUDIO	- (011) 887-3377 e filiais
FOTÓPTICA	- (011) 853-0448 e filiais

Outras Praças

SHOPAUDIO & VÍDEO	- (011) 444-6055	Sto. André
MICROSHOPING	- (011) 913-0068	Guarulhos
TOP CENTER	- (011) 441-3596	São Caetano do Sul
PLENISOM	- (0132) 32-7244	Santos
JUÃOSOM	- (016) 63-5445	Ribeirão Preto
IRISOM	- (0144) 22-1022	Marília
TELREX	- (061) 243-0665	Distrito Federal
BOMSOM	- (021) 222-0148	Rio de Janeiro

Dynalf Eletrônica Ind. e Com. Ltda.
Fontes de alimentação
São Paulo - SP — Tel.: (011) 876-6173 — Fax: (011) 876-9708
Vendas no atacado e serviço de atendimento ao consumidor

DYNALF
ELETRÔNICA LTDA.

QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

GAME POWER SUMÁRIO

Turtles IV

42 em primeira mão, cenas e golpes de um dos jogos mais esperados do ano!!

Prince of Persia

8 Todas as passwords de mais este lançamento para SNES!

SNES

PRINCE OF PERSIA	8
SUPER BATTLE TANK	12
SUPER ALESTE	13
BATTLE BLAZE	16
SUPER DUNK SHOT	17
STREET FIGHTER II (A LUTA CONTINUA)	18
MAGIC SWORD	20
POWER DICAS	26
TURTLES IV	42

NES

POWER DICAS	28
HOOK	32
ROBIN HOOD	34
CAPITÃO AMÉRICA	35
BLUES BROTHERS	37

G. BOY

LANÇAMENTOS	44
POWER DICAS	30

ARCADE

FATAL FURY	40

E MAIS

CARTA DO EDITOR	4
CARTAS	6
A PRÓXIMA ONDA	31
TELAMANIA	45
OS 10 MAIS	46

Fatal Fury

40 Tudo que você precisa saber para economizar fichas no melhor arcade de porrada desde Street Fighter.

Blues Brothers

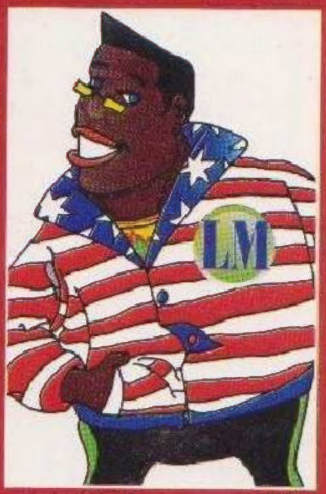
37 Detonamos a versão NES de Irmãos Caras de Pau do começo ao fim!! Veja como.

CARTA DO EDITOR

Começou no dia de lançamento da GAMEPOWER nº 1. O telefone tocou logo de manhã e não parou mais. Eram leitores que ligavam dos pontos mais diferentes do país para dar os parabens. Já no dia seguinte começaram a chegar as cartas. Poucas, de início, depois mais, e logo virou uma loucura. Eram caixas e mais caixas de cartas, agradecendo a revista, dando sugestões, dicas, etc. Ou seja, a GAMEPOWER já é um grande sucesso, graças a vocês. E não vamos decepcioná-los. A nossa equipe de críticos trabalhou ainda mais para garantir um segundo número melhor que o primeiro. Mostramos como terminar Blues Bros, Magic Sword e Prince of Persia, damos macetes do arcade Fatal Fury, cobrimos lançamentos quentíssimos, como Turtles IV e Hook, além de fornecer Powerdicas - as que realmente contam - de mais de 30 jogos diferentes. Até o mês que vem.

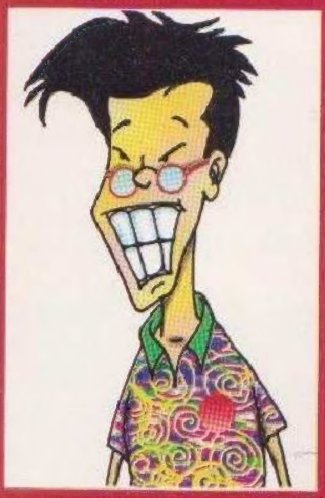
"Dica de Nintendo se encontra na GAMEPOWER"

O QUE NOSSOS CRÍTICOS FIZERAM ESTE MÊS



Lord Matias

O Lord, como vocês sabem, é meio fanático. Quando vicia num jogo, não larga mais. Este mês foi Blues Bros - por causa do som, é claro. Não saiu da sala de jogos enquanto não terminasse. Levou 74 horas. Embora curtinho, o jogo é difícil. O Lord promete umas novidades bem diferentes para o mês que vem.



Marcelo Kamikaze

Kamikaze ficou boa parte do mês na alfândega do aeroporto de Cumbica em São Paulo, esperando a chegada de Turtles IV. Quando o cartucho finalmente chegou, fez o maior escândalo na redação: "parem as máquinas, mudem a capa, chegou Turtles e é muito quente", ficava gritando. Tinha razão. É quente mesmo.

Marjorie Bros

Desde o lançamento da GAMEPOWER, a Marjoretes virou estrela. É só entrar num fliper que todo mundo pede autógrafo, quer jogar com ela, levá-la para jantar... aquelas coisas. Ela aproveitou a nova fase da vida para mudar o visual, como se pode ver nas críticas. Detonou Hook e Battle Tank este mês.

"Baby" Betinho

O nosso "Baby" passou este mês fazendo a mesma coisa que ele fez no mês anterior. Ou seja, jogou Street Fighter II. Ele já terminou o jogo com todos os lutadores e em todos os níveis. Só faltou acabar de trás para frente. Quem lucra com isso são vocês. As dicas de Street estão cada vez melhores.

CARTAS

ATÉ QUE ENFIM

Lembraram da gente. Uma revista especializada em Nintendo parece um sonho. A revista número 1 é tudo que eu esperava e muito mais. Eu desejo muita sorte a vocês. Gostei muito dos críticos. Eles realmente entendem do assunto. Por que vocês não criam uma seção de cartas?

Rogério Castilho
Rua José Canuto Barbosa, 238
17780, Lucélia, SP

Ed.: Os críticos agradecem. Principalmente a Marjoretes, que adora um elogio. Todos queriam levar a sua carta para casa e dois pediram aumento logo em seguida. A seção de cartas está criada, como você pode ver.

QUEIXO CAIDO

Arrasar é pouco pelo que a revista mostrou. A capa, com o rosto do Blanka, veio animal. Quando começamos a ler a revista, ficamos de boca aberta e queixo caído. Não é brincadeira, não. O fotógrafo devia estar delirando: as fotos saíram perfeitas! Gostamos também daquelas fotos GRANDES e da idéia de relacionar o fundo da página com o jogo apresentado, simplesmente demais! Bom, agora vamos deixar de elogiar para dar algumas sugestões que melhorariam ainda mais a revista:
1) dêem uma caprichada no sumário, que está muito simples;
2) acabem com os espaços em branco, colocando mais jogos de todos os sistemas; 3)aumentem o número de páginas; 4) abram uma seção de "Desafios" e Clubes;
5) na próxima edição coloquem fotos e falem sobre o jogo "Battletoads" Estamos louquinhos para conhecer este jogão

Equipe Batata Games
Rua Vasco Cindquini, 70, apto. 1C73 - 02022, São Paulo, SP.

Ed.: Obrigado pelos elogios. Quanto ao fotógrafo, o delírio é o estado normal dele. Dizem que passou muito tempo no quarto escuro, revelando filmes de cenas de guerra... As sugestões são boas e serão aproveitadas na medida do possível. Não conseguimos colocar as mãos em Battletoads ainda (suponho que fala da versão para SNES). Mas assim que conseguirmos, estará na revista. Baby Betinho já está dando plantão no aeroporto (bem, num fliperama lá perto).

PILOTO

Eu me amarro em games e achei a primeira edição de Game Power o máximo. Folhas luxuosas, capa bonita, etc... Gostaria de saber se vocês não queriam outro piloto para os games: SNES, NES ou Game Boy. Se estiverem interessados, favor entrar em contato. Sei que a sede da Game Power é em São Paulo, mas eu poderia pilotar os jogos na distribuidora de vocês aqui no Rio de Janeiro.

Gabriel Santana Nogueira
Rua Gavião Peixoto, 332 - 1601
24230-103, Niterói- RJ

Ed. A equipe da GP agradece os elogios. Infelizmente, no momento não estamos precisando de pilotos, já temos três aqui que não largam da tela nem pra se alimentar! Isto sem falar dos críticos, que estão sempre jogando. Se você quiser, pode nos enviar dicas, dúvidas, cartas à redação da Game Power. Estaremos sempre abertos às manhas dos leitores. Em breve vamos criar um seção com as dicas de vocês.

PERFEIÇÃO

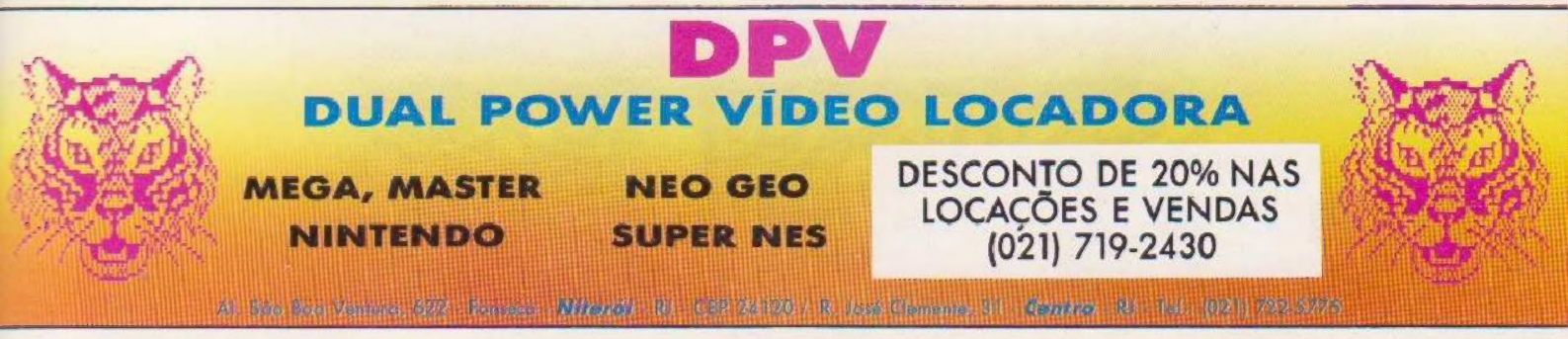
A revista GamePower é a melhor revista do país, mas pode melhorar acrescentando algumas coisas como: Seção de cartas, dicas dos leitores, classificados. Tendo os mesmos, a revista passaria a ser perfeita.

Cassio Pitanga
A/C Banco do Brasil
89500-000, Caçador- SC

Ed. Cassio, alcançar a perfeição não é uma tarefa muito fácil! Mas estamos tentando. É muito importante contar com as opiniões dos leitores para melhorar cada vez mais a qualidade da revista. Anotamos as suas sugestões e esperamos que nos envie sempre mais. Já acatamos a sua primeira sugestão.

ERRAR É UMANO!!!

Pô! Quase tive um treco. Imaginem vocês que ontem meu dia foi monótono até demais, a não ser por um grande achado. Em uma das minhas raras visitas ao jornaleiro, dou de cara com uma P* novidade. No meio de X revistas encontro perdidas as seguintes palavras: Nintendo, Super Nes, Game Boy, etc... Puxo a revista e olho com mais atenção, por pouco não tive um ataque cardíaco. Game Power, a primeira revista total e exclusivamente Nintendo. Parecia um sonho em minhas mãos.
Com uma linguagem jovem e atual, ela



CARTAS

me impressionou, a começar pela capa. Flying Warriors e Contra III não me causaram impacto, mas Sreet Fighter II (matéria e poster), não é todo santo que aguenta! Infelizmente encontrei alguns erros de revisão, mas errar é umano. Por exemplo: na página 40, tem escrito (...correr o risco de perder a sua galinha dos ovos de "outo" dos Arcades). Não seria galinha dos ovos de ouro?

André Vennícius Pessoa Guedes
Rua Palmares, 78-ap 401
57055 - Maceió - AL.

***Ed**: O pessoal da Game Power está comovido com os elogios enviados à redação. Como você bem notou, houve na primeira edição algumas pequenas falhas. Sérias providências já foram tomadas para punir os responsáveis, como cortar o cafezinho dos redatores por uma semana!*

◆ ◆ ◆

NOTA 10

Finalmente surgiu a revista que eu tanto esperava. Agora posso comprar sem medo, pois sei que o assunto é só Nintendo. A qualidade do papel é excelente, o assunto é completo, a ilustração está perfeita. A minha nota é dez, valeu esperar. É possível fazer assinatura desta revista?
OBS: Vocês não colocaram as fichas técnicas dos jogos Contra III e Flying Warriors.

Jair Alves de Almeida
Al. Olga, 315
01155- São Paulo - SP

***Ed**: Obrigado pelos elogios e pela nota! UAU! Quanto às fichas técnicas, a gente só está colocando-as nos jogos de lançamentos. Senão, cansa. Seria muita ficha técnica demais, não acha? Se você estiver interessado em ser um dos muitos assinantes da GP, escreva para: GAMEPOWER*
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP- 01410 - Cerqueira César - São Paulo - SP, ou ligue para a nossa Central de Atendimento no telefone: (011) 881-8266

NINTENDOMANIACO

E aí galera da Game Power (GP)!! Tudo legal? Achei a revista ótima, tudo que os nintendomaníacos precisavam. Tá no estilo da Electronic Gaming, não é? E falando em Electronic Gaming, onde vocês descolam esta revista?
A única reclamação que tenho são os comandos, ou seja, as siglas, mas de resto está maravilhosa esta revista, continuem assim!!
OBS: Uma correção, Bison é o último chefe e Vega é o antepenúltimo.

Cristiano Dias
Rua Montegolfier Barbieri, 197
02804- São Paulo - SP

***Ed**: Modéstia a parte, nós somos em certas coisas, bem melhores que a Electronic Gaming Monthly: 1) Para ler nossa revista não é preciso gastar sua grana fazendo um curso de inglês; 2) Nós fornecemos tudo o que há de mais atual no mundo do vídeo game, por um preço de banan; 3) Você não vai precisar gastar o seu tempo, procurando nossa revista em bancas especializadas. A GAMEPOWER está a venda em mais de 16 mil bancas de jornal no Brasil inteiro e pode ser adquirido através de assinatura. Quanto à sua observação sobre Street Fighter II, queremos deixar claro que a versão para SNES (Super Famicom) apresenta esta ordem de chefes, sendo diferente da do Arcade.*

◆ ◆ ◆

PRESENTE

Oi gente, vou ser bem objetivo. Eu queria que vocês realizassem um sonho meu. Eu queria ganhar um Super Nintendo e meus pais não têm dinheiro para me dar um.
Vocês, como sempre, vão dizer: "Se nós dermos um para você, vamos ser desonestos com outros leitores". Mas eu juro pela minha **alma** que não conto para ninguém. Vocês são minha última esperança.
Se vocês não me proporcionarem este sonho eu estou pensando em fazer uma basteira. Vocês sabem o que eu quero dizer com isto.

Eduardo Colman
Rua Araujo Viana 1574/201
97016 Santa Maria, RS

Ed. (de editor, não de Eduardo): *Não faça besteira, qualquer que seja (não sei não o que você quer dizer com isto). Quem sabe você não ganhou a promoção? Dará para saber já no próximo número da GP. A GP não pode dar um SNES para você porque a gente sô tem um na redação. Sem Super NES, como é que vamos editar a revista? (Os prêmios da promoção são fornecidos por locadoras).*

◆ ◆ ◆

BB, MB, MK, LM

Gostei muito do primeiro exemplar da revista GAMEPOWER. Tanto as fotos como as dicas são espectaculares. Espero que continuem assim nos próximos exemplares.
Gostaria de saber o que significa as siglas BB, MB, MK, LM, que vocês apresentam nas partes de avaliação dos jogos.

Danilo Lourencini
Rua Gançalo Zarco, 157
09061 Santo André - SP

Ed. *Olha, não só vamos continuar assim, como vamos melhorar muito ainda. As "siglas" BB, MB, MK e LM são os iniciais dos nossos quatro críticos: Baby Betinho, Marjorie Bros, Marcelo Kamikaze e Lord Matias. As notas da avaliação são dadas pela pessoa que fez a crítica do jogo em questão.*

Mande a sua carta para:

GAMEPOWER
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
9º andar
CEP 01410-901
São Paulo, SP

GAMES EM PROMOÇÃO

MEGA DRIVE	US$
BARCELONA 92	30,00
BATMAN	15,00
CALIFORNIA GAMES	25,00
CASTLE OF ILLUSION	18,50
DAHNA	23,50
DE VOLTA P/ FUTURO III	25,50
DESERT STRIKE	41,00
DEVIL CRASH	16,50
DICK TRACY	19,50
DINAMITE DUKE	16,90
SIMPSONS	32,00
DECAP ATACK	18,00
EL VIENTO	21,20
ERNEST EVANS	43,00
FANTASIA	13,00
FIGHTING MASTER	19,50
F - 22	29,90
GOLDEN AXE II	19,50
HEAVY NOVA	26,00
JU-JU	20,80
KABUKI	15,60
KID CHAMALEON	41,00
LAKERS X CELTICS	19,50
MOON WALKER	13,00
NHL HOCKEY	24,70
PIT FIGHTER	18,20
QUACK SHOT	18,50
TASMANIA	30,00
ROAD RASH	23,40
ROLLER THUNDER II	20,80
RUNARK	15,60
SHADOW DANCER	15,60
SONIC	18,20
STREET OF RAGE	19,50
STREET SMART	19,50
S. MONACO GP	18,20
S. SHINOBI	16,90
TOE JAM & EARL	30,00
TURBO OUT RUN	26,00
THE TERMINATOR	45,00
TWO CRUDE DUDES	23,40
VERYTEX	14,00
WORLD CUP 92	22,00

SUPER NESS	US$
ADDAMS FAMILY	66,90
ADVENTURE ISLAND	72,00
BILL LAMBERS (COMB. BASKETBALL)	71,50
CASTLEVANIA IV	66,90
EART DEFENSE FORCE	66,90
ESQUECERAM DE MIM (HOME ALONE)	71,50
FINAL FANTASY II	74,10
FINAL FIGHT	70,20
F - ZERO	66,90
GRADIUS III	66,90
JOE & MAC	66,90
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	71,50
LEMMINGS	71,50
PILOTWINGS	71,50
PIT FIGHTER	80,00
POPULOUS	71,50
RIVAL TURF	71,50
R P M RACING	66,00
SMASH TV	71,50
SOCCER	71,50
S. GHOULSH GHOSTS	65,00
S. WRESTLE MANIA	71,50
ULTRAMAN	65,00
U. N. SQUADRON	66,90
XARDION	74,10
STREET FIGHTER II	100,00

NINTENDO	US$
ADVENTURES IN THE MAGIC KIGDOW	23,00
ASTYANAX	20,00
BARBIE	26,00
BATLETOADS	20,00
BATMAN II	24,00
BUCK OHARE	23,40
CAPITÃO AMÉRICA	24,00
DOUBLE DRAGON III	18,90
FLISTONES	24,00
F - 1 HERO II	26,00
G I JOE	18,20
TERMINATOR 2	27,00
MEGA MAN III	19,50
MEGA MAN IV	26,00
NINJA GAIDEN III	19,50
PETER PAN (HOOK)	23,40
ROBIN HOOD	22,10
SIMPSONS	18,20
SIMPSONS II	26,00
STARS WARS	26,00
TARTARUGAS II	18,20
TARTARUGAS III	26,00
TINNY TOON	26,00
TOM & JERRY	23,00
VOLVERINE	24,00

TUTTI GAMES

SOLICITE TABELA

FONE / FAX: (011) 223.7840
220.7121

ENTREGAMOS P/ TODO O BRASIL EM 48 HORAS

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º AND. - CONJ. 52 - CAMPOS ELÍSEOS - CEP 01202 - SÃO PAULO - SP

ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS

ESPORTE NÃO É DROGA. PRATIQUE!

Uma Campanha da MACK COLOR - Etiquetas Adesivas (011) 941-4499

GRÁTIS

ESCREVA PARA MACK COLOR E SOLICITE UM ADESIVO DA CAMPANHA "ESPORTE NÃO É DROGA, PRATIQUE!" PARA COLAR NO SEU CARRO.

MackColor

MACK COLOR® Etiquetas Adesivas Ltda. Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ - S.PAULO - CEP 03313

FONE: (011) 941-4499 - TELEX 1163609 - FAX (011) 941-4470

SNES

LANÇAMENTO

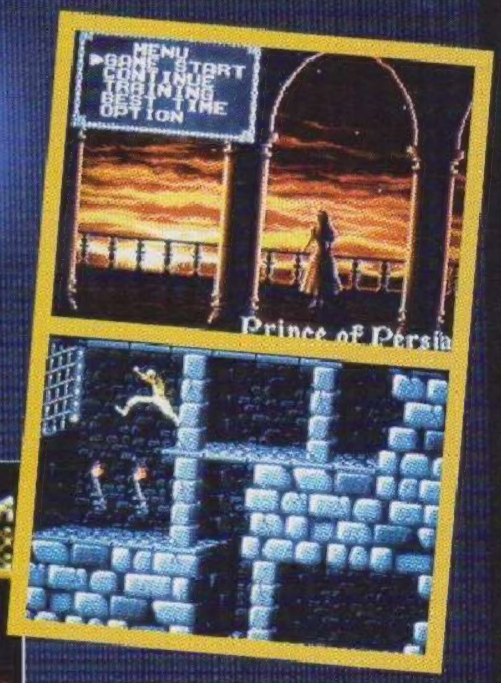
PRINCE OF PERSIA

O enredo é bastante familiar. O Grão-Vizir Jaffar impôs seu desejo sórdido sobre o Sultão: tomar seu palácio e de quebra, obrigar sua filha a se casar com ele. A pobrezinha recebeu um ultimato radical do tipo, ou casa, ou morre. Jaffar irritou-se porque a princesinha é pirada em você. Sem pestanejar, ele meteu-o num calabouço. A coisa ficou preta e os prognósticos não estão nada bons pro seu lado. Você tem um tempo determinado (2 horas) para se virar e fazer seu caminho através de 20 estágios

extenuantes. O objetivo é salvar a princesa, lógico.

O Sultão não estava brincando quando mandou construir o calabouço, não há chances. O lugar é um túmulo, literalmente. Negro e mofado. Cada um dos 20 estágios que você tem que percorrer dentro do velho palácio está cheio de armadilhas mortais: chão de lajotas falsas, passagens secretas, paredes que se movem, alçapões. Como se não bastasse, homens de turbante com espadas afiadas estão por toda a parte super a fins de retalhar você. Tudo foi planejado para atrapalhá-lo. As armadilhas estão estrategicamente espalhadas para retardá-lo ao máximo, o chão de lajotas falsas, as paredes

movediças, as passagens secretas, os alçapões do teto, são obstáculos reais e paupáveis ao seu progresso. O castelo tem um sem número de andares e infinitos nós para complicar sua vida. Parece que você nunca conseguirá salvar sua vídeo namorada. Um relógio vai avisando qual o tempo remanescente. É preciso saber muito bem onde pisar. Uma pisada



na lajota errada faz perder tempo, provoca quedas e ainda fecha passagens secretas. Pelo caminho vão aparecendo poções. Umas dão energia e outras, tiram-na. Algumas poções possibilitam pular fases e existe uma - diabólica - que deixa a tela de cabeça pra baixo. Bom, o jogo foi grande sucesso de PC e sai agora pela Masnia, numa versão melhorada para SNES.

SNES

LANÇAMENTO

PRINCE OF PERSIA

Junto com Street Fighter II e Turtles IV, Prince of Persia foi um dos jogos mais esperados para SNES até agora. Já conhecido na versão para PC, os fãs de Nintendo estavam anciosos para comparar o resultado em console com o que tinham visto nos "personal computers" da vida. A Mansia tomou o cuidado de acrescentar fases, tornando o jogo ainda mais difícil do que era, além de aprimorar cores e o aspecto gráfico em geral. Prince of Persia prova que as dezenas de jogos de computador que virão para SNES poderão ser até melhores que as versões originais. É uma boa notícia.

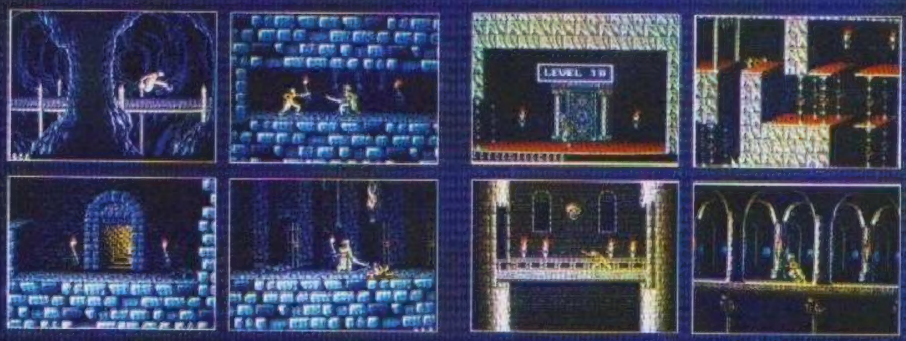
PASSWORDS	POÇÕES	TEMPO
2º JAESK4L	3	116:00
3º A2WAQZL	4	113:00
4º 4TQ3AJ4	5	108:00
5º QEHAW2A	6	104:00
6º JSHCK5A	6	99:00
7º A2L3ATP	7	94:00
8º BLZUQYP	7	91:00
9º MA5DA3Z	8	86:00
10º FIKBIH4	8	82:00
11º U45JC4C	8	79:00
12º VBCTIS6	9	75:00
13º UI24WQQ	10	72:00
14º VQFFW2N	11	65:00
15º MH6XAXU	12	60:00
16º VN4VWTQ	13	55:00
17º 31S5XDC	14	49:00
18º ZUOWJ36	15	47:00
19º EN1EJPX	15	40:00
20º ZZGEPJT	15	31:00

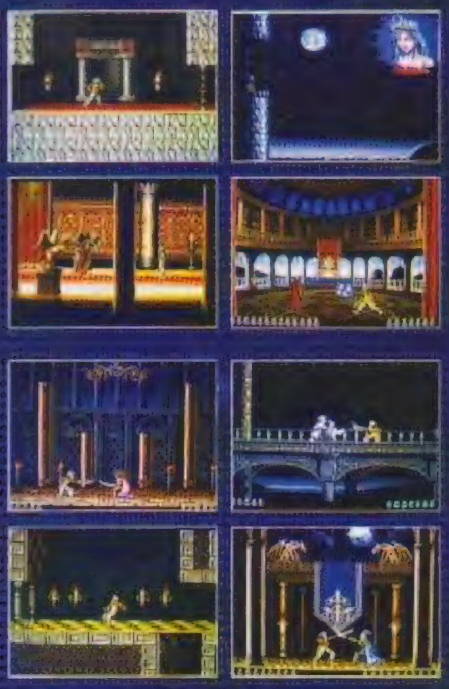
POWERDICAS

1 Nos duelos com espada, digite simultaneamente os botões A e B. Desta forma, quando o inimigo atacar ao mesmo tempo você não perderá energia.

2 Evite os confrontos com sua própria sombra. Se você atingi-la, perderá energia. Guarde sua espada e junte-se à sombra para ganhar uma poção.

3 Se você quiser trocar 5 minutos do seu tempo por todas as poções, digite UUUUUUW.





FICHA TÉCNICA

Nome:	Prince of Persia
Console:	SNES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	20
Fabricante:	Masnia
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

	MK
Gráfico:	9
Som:	8
Diversão:	9
Desafio:	9

Quando soube que a Masnia ia lançar Prince of Persia para SNES, pensei cá com meus botões: será que vai fazer sucesso? Afinal, é (era) um típico jogo de PC. A ação se desenvolve lentamente, é cerebral, até meio Zen, e os movimentos do jogo são mais apropriados para o teclado do que para o joystick. Retiro tudo. A versão para SNES dificilmente poderia ser melhor. Os gráficos são lindos. O desafio, agora com 20 fases, é animalesco. Se você tem alguma paciência vai curtir mesmo. É de fundir a cabeça.

Marcelo Kamikaze

Calma, juízo e paz de espírito são fundamentais nesta corrida contra o tempo

SNES LANÇAMENTO

WAR IN THE GULF SUPER BATTLETANK

Você é um piloto de tanque em meio a terrível guerra do Golfo Pérsico. Logo no acampamento, receberá a missão de combater em pleno deserto do Kuwait as tropas de Sadam Hussein. Você lutará com um tanque equipado de metralhadora 7 mm, canhão de 20 mm, mira-laser e bombas de fumaça, contra vários tanques iraquianos. Ao completar a primeira missão, o seu querido coronel enviará você ao Iraque para destruir Scuds. São ao todo oito missões, com uma dificuldade sempre crescente. Você terá que destruir refinarias de petróleo e helicópteros poderosos. Para piorar, o deserto está "crowdiado" de minas explosivas. Bobeou, dançou. Mesmo. Guie-se pelo mapa para não esbarrar em minas e saiba sempre usar a arma adequada para cada inimigo. Quem nunca guiou um tanque de verdade terá a chance de ver como é difícil operá-lo.

◆◆◆◆◆◆

Detone tudo que aparecer na sua frente!

◆◆◆◆◆◆

FICHA TÉCNICA

Nome:	Super Battletank
Console:	SNES
Modalidade:	Combate
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	8
Fabricante:	Absolute
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

	MK
Gráfico:	8
Som:	5
Diversão:	7
Desafio:	7

Gente, eu amo jogos de guerra. Mas confesso que achei Battle Tank um pouco demodé: eu esperava mais. Falta *speed* nos tanques e mais ação. A idéia é boa, e algumas telas são fantásticas. Mas eu preferiria um super pink tank, com armas mais pesadas e mais velocidade. Aí eu queria ver a cara daqueles fanáticos. Uau! Ia ser divino! O que garante mesmo a diversão é o alto nível de destruição. Detonar refinarias, scuds e helicópteros, naquele calorão do Golfo. Ufa! Vou tirar umas férias...

Marjorie Bros

SNES
LANÇAMENTO

SUPER ALESTE

Super Aleste é uma avançada nave miilitar desenvolvida para combater uma armada alienígena. São, ao todo, oito fases de ação. No caminho, você encontrará poderes que mudarão o armamento da sua nave. São oito power ups que podem ser usados seis vezes cada um. Os cenários de cada fase são bem complexos, com estranhos efeitos que detonam tudo ao redor. Ao mudar de fase, a dificuldade do jogo e o número de power ups aumentam, junto com a loucura dos gráficos. Tente sempre colher todos os itens colocados ao longo do caminho. Assim, terá mais armamentos. Trata-se, enfim, de um jogo de tiro bem veloz. Lembra um Xevious (melhorado). Um prato cheio para quem gosta de muito tiro e muita ação.

Um jogo de tiro com efeitos muito loucos!

FICHA TÉCNICA

Nome:	Super Aleste
Console:	SNES
Modalidade:	Tiro
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	8
Fabricante:	Toho of Japan
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

	MK
Gráfico:	8
Som:	8
Diversão:	8
Desafio:	8

A vingança é doce. Todo mundo que criticava os jogos de tiro para consoles de 16 bits da Nintendo está recuando. Super Aleste é um dos motivos. O jogo não apresenta nenhuma falha gráfica (como naves que aparecem pela metade), slow down ou falta de velocidade de game play. Os jogos de tiro tendem a ser pouco originais. Super Aleste se diferencia graças aos gráficos de fundo movimentados e ao uso do efeito zoom. Outro ponto que merece destaque é o som, capaz de dar inveja até em quem possui um Neo Geo. Vale a pena conferir.

Marcelo Kamikaze

SUPERPROMOÇÃ

U M C O N C U R S O

3 consoles SUPER NES!!

2 consoles NINTENDO 8 BITS!

E MAIS:

cartuchos de 8 e 16 bits, bonés e camisetas de desenho exclusivo — um montão de prêmios como você nunca viu!

PROCURA-SE: A FRASE DE OURO

Nintendomaníacos de todo o Brasil, mãos à obra!
A sua nova revista exclusiva, GAMEPOWER, além de informar sobre todos os lançamentos e dar as dicas mais quentes de todos os jogos, está chegando às suas mãos com uma promoção fantástica:
a procura da frase de ouro.

COMO PARTICIPAR?

É supersimples. Pense numa frase que defina, de maneira bem criativa, a sua nova revista de games. Vale de tudo, desde que a idéia seja correta e convincente. Procure resumí-la numa frase clara, direta, não muito comprida (no máximo, entre 15 e 20 palavras). Depois, escreva a sua frase no cupom ao lado, em letras de fôrma. Complete o cupom, direitinho, com seus dados pessoais. Envie-o, então, para a revista GAMEPOWER.

E atenção para a data-limite: só entram na promoção cartas postadas até dia 21 de agosto!

★★★ E QUAIS SÃO OS PRÊMIOS? ★★★

A promoção vai premiar as 100 melhores frases — aquelas mais criativas e que definam da maneira mais adequada o que é, ou o que representa para os craques Nintendo a revista GAMEPOWER.
Veja na página ao lado que prêmios espetaculares!

O GAMEPOWER

DE ARRASAR!

1º lugar: um SuperNES + 1 cartucho 16 bits
2º lugar: um SuperNES + 1 boné GamePower
3º lugar: um SuperNES + 1 camiseta GamePower
4º lugar: um Nintendo 8 bits + 1 cartucho 8 bits
5º lugar: um Nintendo 8 bits
6º ao 20º lugar: um cartucho (8 ou 16 bits)
21º ao 50º lugar: um boné GamePower, em design exclusivo e produção limitada
51º ao 100º lugar: uma camiseta GamePower, também exclusiva e em produção limitada

APOIO:
FRANCHISING
LKC
DO BRASIL
VIDEO

REGULAMENTO

(Leia com muita atenção)

1º A **Superpromoção GamePower** é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários das empresas participantes de sua realização e de seus parentes.
2º Para participar basta criar uma frase sobre a revista **GamePower** e enviá-la no cupom abaixo, devidamente preenchido (vale uma cópia xerox, se você não quer danificar a revista). Escreva em letra de fôrma e com todos os dados solicitados.
3º As melhores frases serão escolhidas no final de agosto por uma comissão soberana, indicada pelos editores da revista **GamePower** e divulgadas na edição nº 3, que chegará às bancas em setembro.
4º Só poderão participar da promoção os cupons postados até 30 de agosto de 1992, valendo como comprovante dessa data o carimbo do correio.
5º Os cupons devem ser colocados em um envelope e remetidos para:
Nova Cultural Editorial Ltda.
Superpromoção GAMEPOWER
Caixa Postal 9442 - CEP 01410-901
São Paulo, SP - Brasil
6º A entrega dos prêmios será feita a partir da circulação da edição nº 3 de **GamePower**, na sede da Nova Cultural Editorial Ltda. (para concorrentes da cidade de São Paulo) ou, no resto do país, na rede de distribuidores DINAP (os endereços em cada região podem ser informados nas bancas próximas de sua casa).
7º Serão distribuídos, no total, 100 prêmios, na ordem especificada no texto da promoção.

CERT. AUT. ME Nº 01/00/167/92

Nome: _____

Endereço: _____

_____ CEP: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Idade: _____ anos. Console em que joga: _____

Minha frase: _____

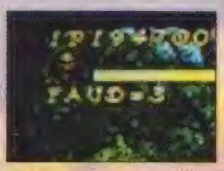
(maximo: 20 palavras)

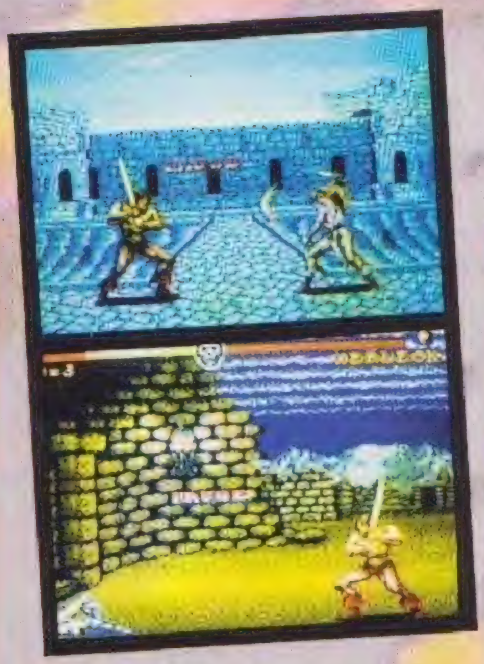
_____

SNES
LANÇAMENTO

BATTLEBLAZE

Procura-se um valente e bom gladiador para libertar o nosso reino de uma maldição. Este foi o anúncio enviado para guerreiros de vários reinos diferentes em tempos remotos. A tarefa? Libertar os espíritos de cinco outros guerreiros, possuídos pelo demônio. Tarefa nada fácil, uma vez que os guerreiros têm a força do diabo. Kerrel, o nosso herói, resolveu aceitar o desafio e é aí que começa Battle Blaze, um simulador de lutas para 1 ou 2 jogadores, que envolve muita ação. Você terá que atravessar 5 fases, desafiando os guerreiros possuídos com nada mais que sua espada. Entre elas estão a Vila de Gromoor, o Castelo Jokalam, as Ruínas de Naxus e as montanhas de Artec. Ao derrotar os guerreiros e libertar seus espíritos, prepare-se para o último desafio: enfrentar o Demônio Negro.





O pau é legal, dos melhores, tipo baixaria medieval. As armas são espadas, facas, atiradeiras, e fazem um belo estrago. São vários golpes e o lance é desafiar alguém, de preferência se tiver um ajuste qualquer pendente com a figura. Jogar contra o computador não tem a menor graça. É fácil demais, acaba enchendo. Não aconselho Battle Blaze para quem tem comportamento agressivo.

Baby Betinho

Contra as forças do demônio: facas, atiradeiras e espadas!

FICHA TÉCNICA

Nome:	Battle Blaze
Console:	SNES
Modalidade:	Ação/Luta
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	5
Fabricante:	Data East
Capacidade:	2 Mega

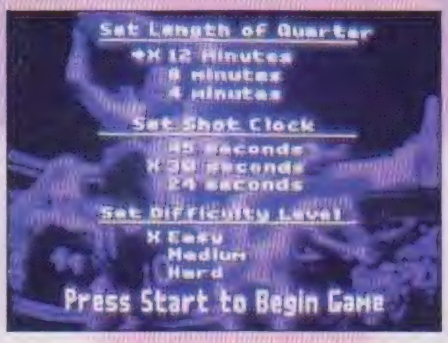
AVALIAÇÃO

	MK
Gráfico:	8
Som:	9
Diversão:	9
Desafio:	3

SNES
LANÇAMENTO

SUPER DUNK SHOT

Este jogo utiliza uma das mais incríveis escalas e rotações, jamais vistas em qualquer videogame, o efeito Mode 7. Para quem não conhece este efeito, ele funciona como uma ilha de edição ligada em várias cameras de TV. Ou seja, o jogo oferece cortes bruscos para vários ângulos de tomada, criando uma incrível sensação de movimento, como numa transmissão televisiva de um jogo de verdade. Você vai sentir falta da torcida, apenas. Dada a complexidade dos efeitos gráficos, ela teve que ser eliminada para evitar *slowdown* - uma sobrecarga da capacidade de processamento. Mesmo assim, o som da torcida está presente, junto com algumas palavras de voz digitalizada. As jogadas são bem reais, reproduzindo com muita fidelidade as enterradas, bloqueios, arremessos e passes. O jogador que receberá o passe é facilmente identificado por uma plaquinha sobre sua cabeça. Um bloqueio eficiente pode ser a diferença entre a vitória e a derrota, por isso grude no seu homem como cola!



Toda vez que jogo este cart, me dá uma saudade de meus brothers lá do Harlem e das partidas de basquete que tirávamos ao som de James Brown. Cara, era alucinante! Super Dunk Shot supreende pelo efeito de movimento e pela simulação mágica da realidade desse esporte. As jogadas são dignas de um Globetrotter, com passes rápidos, arremessos certeiros e enterradas que causariam inveja a qualquer Michael Jordan. Uma pena a HAL não ter tido a boa idéia de incluir uma trilha sonora RAP para ajudar na sensação.

Lord Matias

FICHA TÉCNICA

Nome:	Super Dunk Shot
Console:	SNES
Modalidade:	Esporte
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	-
Fabricante:	HAL
Capacidade:	8 MEGA

AVALIAÇÃO

Gráfico:	9
Som:	7
Diversão:	8
Desafio:	7

STREET FIGHTER II

A LUTA CONTINUA

SAIBA COMO REAGE O COMPUTADOR

Enquanto durar a febre de Street Fighter II, a GAMEPOWER vai continuar a aprofundar as pesquisas sobre o jogo de luta mais sofisticado da história. Neste número, mostramos como o computador reage a cada golpe seu quando você se encontra frente a frente com seu adversário. Esta relação funciona quando você usa o Ken.

Ken X Ryu

Para cima: Avança em sua direção
Para DSE: Chuta forte
Para DSD: Pula e chuta forte
Para baixo: Pula em sua direção
Para DIE: Avança e salta por cima
Para DID: Avança e soca fraco
Para frente: Aguarda sua decisão
Para trás: Giratória

Ken X Chun-Li

Para cima: Pisada
Para DSE: Pula e pisa na cabeça
Para DSD: Recua
Para baixo: Pula em sua direção
Para DIE : Pula com chute médio
Para DID: Soca fraco
Para frente: Pula em sua direção
Para trás: Avança em sua direção

Ken X Dhalsim

Para cima: Pula para trás
Para DSE: Yoga flame
Para DSD: Pula para trás
Para baixo: Pula no mesmo lugar
Para DIE: Soco baixo
Para DID: Pulo para trás
Para frente: Chuta forte
Para trás: Soco forte baixo

Ken X Zangief

Para cima: Avança em sua direção
Para DSE: Chute médio
Para DSD: Avança e agarra
Para baixo:Avança e agarra
Para DIE: Chuta forte
Para DID: Soco médio
Para frente: Pisão
Para traz : Avança em sua direção

Ken X Blanka

Para cima: Chuta forte abaixado
Para DSE: Soco forte baixo
Para DSD: Soco forte baixo
Para baixo: Sonic boom
Para DIE: Chute forte baixo
Para DID: Chute forte baixol
Para frente: Recua
Para trás: Avança e desfere soco fraco

Ken X Guile

Para cima: Chuta forte abaixado
Para DSE: Soco forte baixo
Para DSD: Soco forte baixo
Para baixo: Sonic boom
Para DIE: Chute forte baixo
Para DID: Chute forte baixo
Para frente: Recua
Para trás: Avança e desfere soco fraco

Ken X Honda

Para cima: Soco múltiplo
Para DSE: Soca forte
Para DSD: Soco múltiplo
Para baixo: Soco forte
Para DIE: Soco forte baixo
Para DID: Soco múltiplo
Para frente: Soco médio
Para trás: Soco múltiplo

CONHEÇA AS MANHAS DA TABELA

DSE = Diagonal Superior Esquerda | DID = Diagonal Inferior Direita
DSD = Diagonal Superior Direita | DIE = Diagonal Inferior Esquerda

Esta tabela de Street Fighter II foi obtida no nível 7 da versão japonesa do jogo. E pode auxiliar você a bolar as melhores e mais ofensivas estratégias contra seus amigos e contra o computador.

SNES TOTAL

Magic Sword

Cinqüenta fases de luta mapeadas, com dicas, powerdicas e tudo que você possa precisar. Escolha bem seu ajudante, tome cuidado com as portas e saia detonando.

TÉRREO

No início do jogo, aproveite para se acostumar com as funções do joystick: os inimigos não aparecem em grande quantidade.

DICA: quando você abrir a porta e aparecer uma moça para ajudar, atravesse a porta para ficar com ela. É a melhor guerreira desta fase.

1º CHEFE

Logo no início, vá para a esquerda e dê duas espadadas (no máximo). Quando ele ameaçar um salto, fuja na mesma direção.

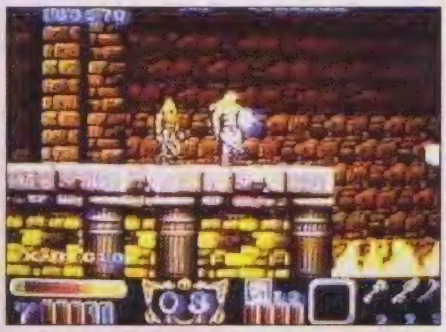
1º ANDAR

Vá com a guerreira até que um ninja apareça para te ajudar. Continue detonando, agora com o ninja, até chegar ao próximo andar.

2º ANDAR

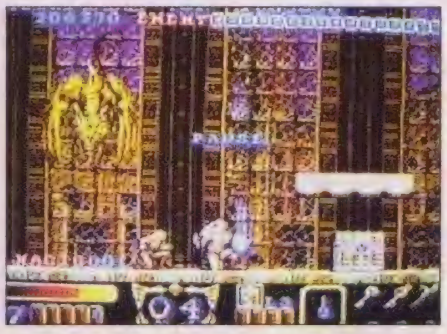
Siga em frente com o ninja roxo e não mude de ajudante. Ele é o mais fiel escudeiro para este trecho.

3º ANDAR



Ao abrir uma das portas deste andar aparecerá um outro ninja roxo. Pegue-o para aumentar a força.

4º ANDAR



Ao passar pelo quarto andar, pegue o coração vermelho para mudar de energia (level). Está na hora de enfrentar outro chefe de fase.

2º CHEFE

Quando ele vier atrás de você, fuja e vá para uma das plataformas.

Aguarde sua chegada, dê-lhe uma espadada e pule sobre o infeliz.

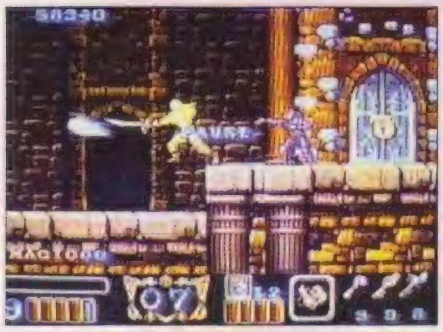
5º ANDAR

Esta é a fase mais curta do jogo. Aproveite-a para pegar todos os itens que nela existem.

6º ANDAR

Cuidado com as caveiras para nào perder energia. O único jeito de detoná-las é matando o mago do centro da tela.

7º ANDAR



Nesta fase existe mais um ninja. Não se esqueça de pegá-lo, assim você conseguirá maior potência de ataque.

8º ANDAR

Novamente, você encontrará mais um ninja. Ele não é assim tão importante, no entanto. O melhor ajudante deste ponto até o fim do jogo é o Gárgula.

DICA: não pegue o coração invertida, senão o seu ajudante perderá energia (*level*).

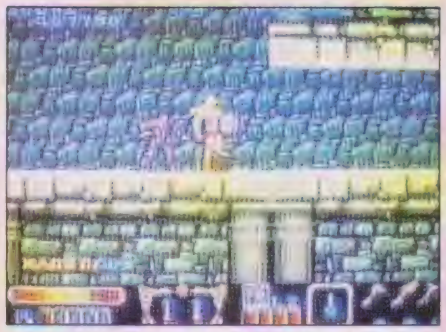
9º ANDAR

A partir deste andar, tome cuidado com as armadilhas que se encontram nos baús. Aproveite para pegar itens e depois saia.

10º ANDAR

Caminhe para a esquerda, tomando muito cuidado com as lanças que atravessam as plataformas de salto.

11º ANDAR



Duas novidades: um livro mágico que destrói tudo que houver na tela e um coração azul que aumenta a energia de seu ajudante.

12º ANDAR

Neste andar aparecerá uma fadinha amiga que vai espalhar vários itens pela tela. Pegue-os.

3º CHEFE

O procedimento para matar este chefe é simples. Como no primeiro chefe, basta fugir quando ele vier atrás de você e dar-lhe duas espadas. Repite a jogada uma vez.

13º ANDAR

Cuidado com as bolas que caem do céu - elas são perigosas. Não perca seu tempo abrindo baús. O único baú que presta para alguma coisa nesta fase é o último da esquerda para a direita.

SNES TOTAL

14º ANDAR

Pegue tudo que puder nesta fase.

POWERDICA: fique abaixado no segundo degrau, atirando. Uma porta aparecerá. Se você entrar por ela, irá imediatamente para o 19º andar.

19º ANDAR

Tanto faz ir para a esquerda ou para a direita. Pela esquerda é mais rápido; pela direita existem mais itens.

20º ANDAR

Fique bem esperto ao destruir baús nesta fase: a maioria deles solta fogo.

DICA: espere sempre a hora certa de pular entre as lâminas giratórias para não perder energia. A caminhada ainda é longa!

22º ANDAR

A coisa começa a complicar. Para pular de uma plataforma à outra, você deverá tomar cuidado com as bolas que caem do céu e com as as labaredas que crescem à beira das plataformas.

23º ANDAR

Aproveite esta fase para acumular chaves.

24º ANDAR

Pegue o coração vermelho no baú que pisca para enfrentar mais um chefe de fase.

4º CHEFE
Fique na extremidade direita da plataforma da esquerda. Se a minhoca vier por baixo, dê uma espadada e vá para o canto direito. Caso ela venha por cima, inverta a operação. Repita até detoná-la.

25º ANDAR

Pegue todos os itens da fadinha, mas não avance muito: os morceguinhos tiram a sua energia se não forem exterminados.

26º ANDAR

Preste muita atenção aos buracos do chão. Deles saem escorpiões azuis que paralisam momentâneamente e tiram energia.

27º ANDAR

Nada importante a declarar sobre esta fase.

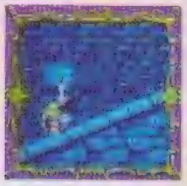
28º ANDAR

Aqui não existem grandes mudanças. A não ser um monte de morcegos e minhocas que atrapalham a passagem.

DICA: lembre-se de não pegar o coração invertido.

29º ANDAR

Ao chegar a este andar, despiste o dragão, andando de esquerda para a direita (e pegando itens). Saia logo depois.



30º ANDAR

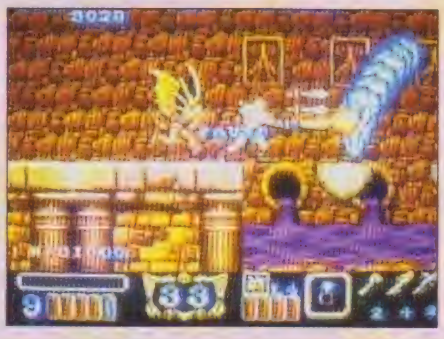
Utilize esta fase para pegar itens.

31º ANDAR

32º ANDAR

Aproveite para pegar itens.

33º ANDAR



Se você for pela esquerda, encontrará uma estrela com vida extra.

34º ANDAR

Desta vez os escorpiões azuis cairão do céu. Cuidado!

POWERDICA: arrebente o bloco de cima da segunda coluna que cai. Suba ao primeiro bloco, vire-se para a esquerda e atire. Ao entrar pela porta que apareceu, você irá para o 36º andar.

36º ANDAR

5º CHEFE

Fique na plataforma de sua escolha e dê logo uma espadada nele. Depois, pule sobre este chefe mal cheiroso e escape logo em seguida, fugindo para a outra plataforma. Repita o procedimento.

SNES TOTAL

Magic Sword

Mais uma vez, tome muito cuidado com os morcegos que saem do baú. A fase é bem curta.

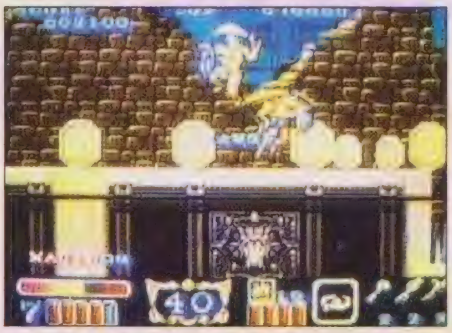
38º ANDAR

Aproveite para pegar itens.

39º ANDAR

Muito cuidado com as minhocas que saem do fogo, pois as plataformas desta fase também se movem e o levarão à desgraça no finalzinho do jogo se você vacilar.

40º ANDAR



Evite o mago que lança pedras em você. Na extremidade direita, você poderá encontrar um baú escondido perto da saída.

41º ANDAR

Se você estiver mal de itens, fique tranquilo. Nesta fase existe uma fadinha que vai lhe dar a maior força para prosseguir.

42º ANDAR

Na terceira porta da esquerda para a direita, você encontrará um coração vermelho.

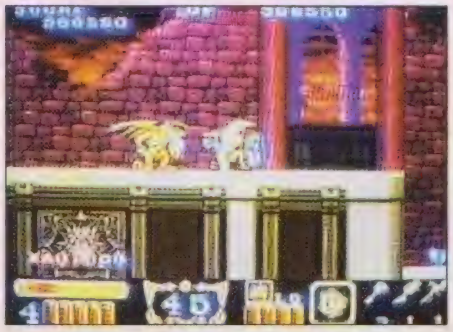
43º ANDAR

Para pular as plataformas, cuidado. Em primeiro lugar uma bola cairá sobre você e depois subirá uma chama entre uma plataforma e outra.

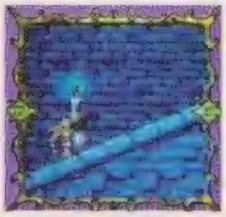
44º ANDAR

Nada de importante, não perca tempo.

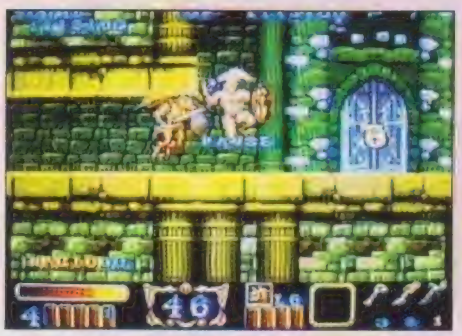
45º ANDAR



Evite ficar embaixo das caveiras que soltam raios, ou entrar nas quatro caveiras com o mago no centro. Isto pode ser fatal.



46º ANDAR



Também não importante.

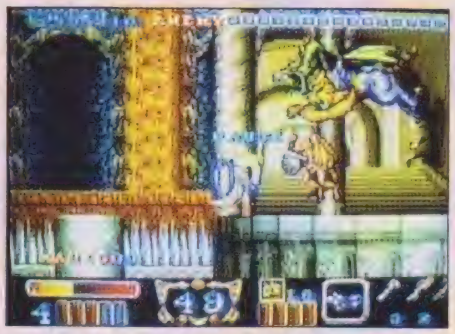
47º ANDAR

Vá direto para a saída sem marcar touca!

48º ANDAR

Na primeira plataforma da direita, existe um baú com uma estrela. Pegue-o.

49º ANDAR



Aqui você vai deparar com o penúltimo chefe do jogo.

DICA: nos espinhos do esquerdo, há um baú com uma tesoura. Evite pegá-la para seu companheiro não morrer.

50º ANDAR

(ÚLTIMO CHEFE)

Não existe uma tática para matá-lo. Desde que você esteja com o seu ajudante num nível alto de energia, basta pular e atirar do canto esquerdo da tela.

POWERDICA:

Caso você esteja jogando a versão japonesa, ao matar o último chefe escolha a opção da esquerda. Caso contrário, você não verá o fim do jogo.

SEQÜÊNCIA FINAL

POWER DICAS

SNES

ROCKETEER

SELEÇÃO DE FASE

Ligue o console e digite rapidamente: L, R, L, R, baixo. Você escutará um som de confirmação. Digite Start para começar o jogo e na tela de escolha de jogadores pressione simultaneamente Start e Select.

F 1 - ROC

MUSIC TEST

Se você é do tipo fanático pelo som dos jogos, ligue-se nesta: na tela de registro de nomes, digite OTO e Start. Você entrará na tela de seleção de músicas. Utilize A e X para mudar as músicas e Start para ouvi-las.

THE ADDAMS FAMILY

PASSWORDS INCRÍVEIS

Aqui vão algumas passwords quentíssimas para você detonar este jogo.

&1RRL: 36 vidas e 3 corações
D9RZ8: 46 vidas, 4 corações e Tio Chico salvo
L6#GC: 61 vidas, 5 corações e Vovó salva
B6KGB: 62 vidas, 5 corações e Vovó e seu Neto salvos
DGRGV: 66 vidas, 4 corações e Tio Chico e Quarta-Feira salvos
3G9&3: 84 vidas, 4 corações e os Irmãos salvos
BLRXX: 76 vidas, 5 corações e todos salvos

TOP GEAR

PASSWORDS CHAMPIONSHIP

América do Sul: **EDUCATED**
Japão: **OILCLOTH**
Alemanha: **WRECKAGE**
Scandinavia: **CARACOLE**
França: **EPYLLION**
Italia: **GLUCAGON**
U.K.: **KEELSON**

SUPER R-TYPE

ADICIONANDO ARMAMENTO

Na tela-título digite : baixo, R, direita, baixo, direita , direita, baixo, direita, baixo, baixo e Start. Quando o jogo começar, pause-o e digite :R, direita, baixo, Y, baixo, direita, baixo, esquerda, direita, baixo, direita e direita. Finalize digitando o botão respectivo à arma e o míssil que se quer adicionar de acordo com a tabela abaixo. Despause o jogo e boa sorte!

Lasers	*Mísseis*
Anti-Air Laser.....A	Chasing Missil.....A
Anti-Ground Laser.....B	Anti-Ground Missil....A
Reflective Laser.....X	
Split Laser.....Y	
Shooting Gun Laser....R	

BATTLE BLAZE

CHAMPION EDITION

Na tela de apresentação digite Select e Start simultaneamente, para entrar na tela de opções. Então, com o botão R pressionado, digite cima, X, direita, A, baixo, B, esquerda,Y. Faça a sua escolha e boa sorte.

SUPERSCOPE 6

PONTOS EXTRA

Escolha o jogo Mole Patrol e coloque-o na dificuldade MED. Este procedimento o levará para o nível 10 e se você conseguir chegar até o nível 12 verá uma topeira com capa amarela voando no fundo da tela. Acerte-a e você será recompensado.

MAGIC SWORD

MAIS VIDAS

Na tela de opções coloque seu cursor em "exit" com o controle 1 e, com o controle 2, digite L e START simultaneamente. Pronto: você agorá poderá começar o jogo com 9 vidas. E se você dançar, basta voltar à tela de opções e recomeçar de onde parou.

POWER DICAS

NES

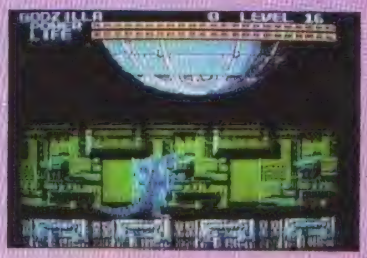
STAR WARS

ROTEIRO

Para deixar o planeta rapidamente, siga este roteiro. É preciso encontrar os seguintes lugares e itens:
Caverna I : Laser de Combate.
Nave Espacial (Sandcrawler): R2D2.
Caverna de Ben Wan: Ben Wan (ele lhe dará o sabre de luz).
Cantina: Hans Solo.
Hangar: Falcon Millenium.

GODZILLA

PASSWORD



Para começar o jogo no planeta X, use esta Password:
4J62STRMAY CW058L.

BUCK O'HARE

PASSWORD

Se você quiser começar o jogo no nível Magna Tanker, entre com esta password: M!LZK

GODZILLA 2

PARA ENCONTRAR MOTHRA

Na última batalha, leve o carro-radar para o sul e deixe-o num local cercado por árvores, sem entrar. Acione o radar. Você encontrará Mothra e seu filho, reforços importantes para a batalha final.

MEGA MAN III

ARMAS INFINITAS

Se você tem o Game Genie, digite este código: SUTKGA.

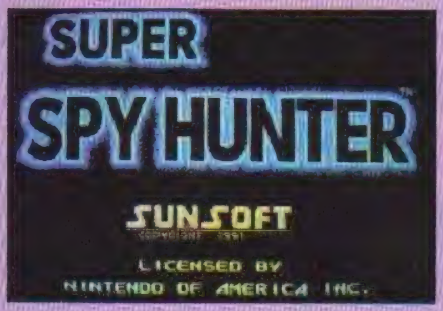
SHATTERHAND

TREINO

Para treinar contra os chefes e fazer um teste de som, digite na tela de apresentação : A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B.

SUPER SPY HUNTER

SUPER POWER UP



Para energizar seu carro, use este código. Pause o jogo e pressione esta sequência: cima, cima, b, direita, direita, B, baixo, B, esquerda, esquerda, A. Depois tire o pause.

VICE

SELEÇÃO DE FASES

Para selecionar a fase em que se quer jogar, faça o seguinte: na tela com o logo da Sammy, pressione o botão A no controle I e dá Reset. Continue segurando o botão A no controle I e, quando o logo reaparecer, aperte o botão A no controle II.

POWER DICAS

G. BOY

BATMAN

SOUND TEST

Para ouvir todas as músicas, direcione diagonal superior direita e aperte Start simultaneamente.

BUBBLE BOBBLE

PASSWORDS

Fase 25 - 4LL1
Fase 50 - 1GBF
Fase 75 - HLB3
Fase 100 - KZBJ

SUPER MARIO LAND

CONTINUE

Para continuar o jogo basta segurar o botão A e digitar Start. Vale lembrar que o mesmo procedimento já era conhecido dos veteranos de Mario Bros I.

OPERATION C

SELEÇÃO DE FASE

Digite para cima 2 vezes, para baixo 2 vezes, esquerda e direita 2 vezes, B, A, B, A e Start.

SUPER MARIO LAND

SELEÇÃO DE FASE

Para selecionar fases neste jogo, é preciso terminá-lo duas vezes. Após a segunda, você vai ver números referentes à seleção de fase. Agora você decide.

NÃO PERCA O RITMO DAS FÉRIAS!

ABASTEÇA SUA LOCADORA COM AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM GAMES. ADQUIRA OS MAIORES LANÇAMENTOS DO MERCADO JAPONÊS.

CARTUCHOS PARA SUPER FAMICON
TURTLES IN TIME — F - 1 SUPER DRIVING
HOOK — METAL JACK ARM POLICE
PRINCE OF PÉRSIA — GOLDEN FIGHTER
RANMA 1/2 — KING OF MONSTER
SUPER BOWLING — SUPER FLYING WARRIORS

CONSULTE-NOS E COMPROVE A SERIEDADE E PROFISSIONALISMO COM QUE ATUAMOS NUM MERCADO DE BRINCADEIRA.
COMPRE CONOSCO E GANHE UM SUPER NES.

FONE (011) 959.3040 E 290.8164
FONE / FAX (011) 290.7952

PROMOÇÃO
SUPER NES 160,00
ATENÇÃO
TRANC TVS E
REVISAMOS
FILMADORAS

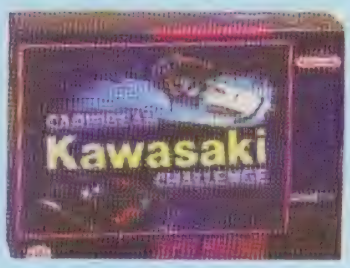
OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINE GAME PAK
Super Famicom
SEGA GENESIS
CD - ROM
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO
Nintendo
NEO GEO

A PRÓXIMA ONDA

SAPOS RADICAIS!!!

Quem conhece a versão original de Battletoads para NES não vê a hora de jogar Super Battletoads para NES, SNES e Game Boy. Deverá ser lançado nos EUA, já em agosto. Será maior que o original, com tremendos gráficos e um som genial. São três sapinhos que espancam outros pobres bichinhos com técnicas nada convencionais. Imbatível.

UM PARAÍSO DIGITALIZADO



Challenge é um jogo que mistura corridas de motos com o esporte predileto do presidente Collor: o jet ski. Joga-se contra o tempo, num cenário digitalizado de fotos do Caribe. Ou seja, paraíso tropical com gasolina. Mas o maior barato do cartucho são as máquinas: elas também são digitalizadas.

ALGUÉM PODERÁ DETÊ-LOS?

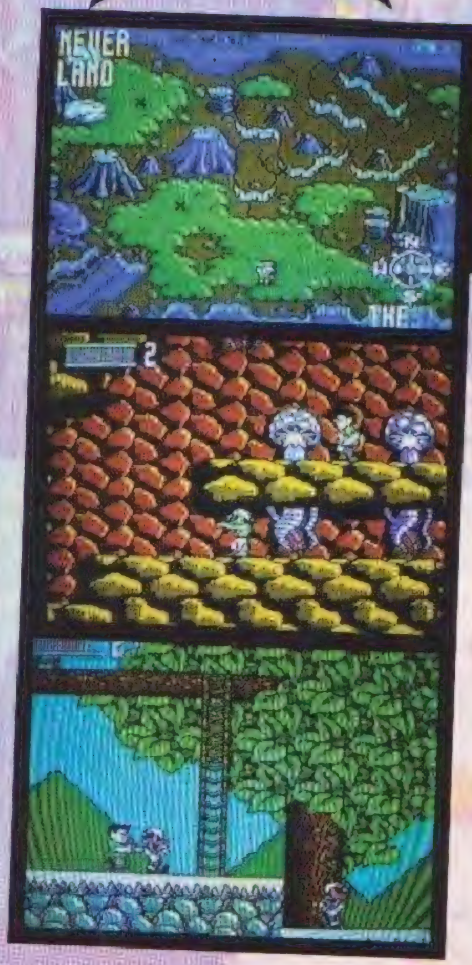
Este "2 em 1" chega a qualquer momento. Reune Luta (Golden Fighter) com Ação-RPG (Super Flying Warriors) num cartucho de 12 mega. Golden Fighter lembra Street Fighter II. Super Flying Warriors é uma versão para 16 bits do cartucho para NES.

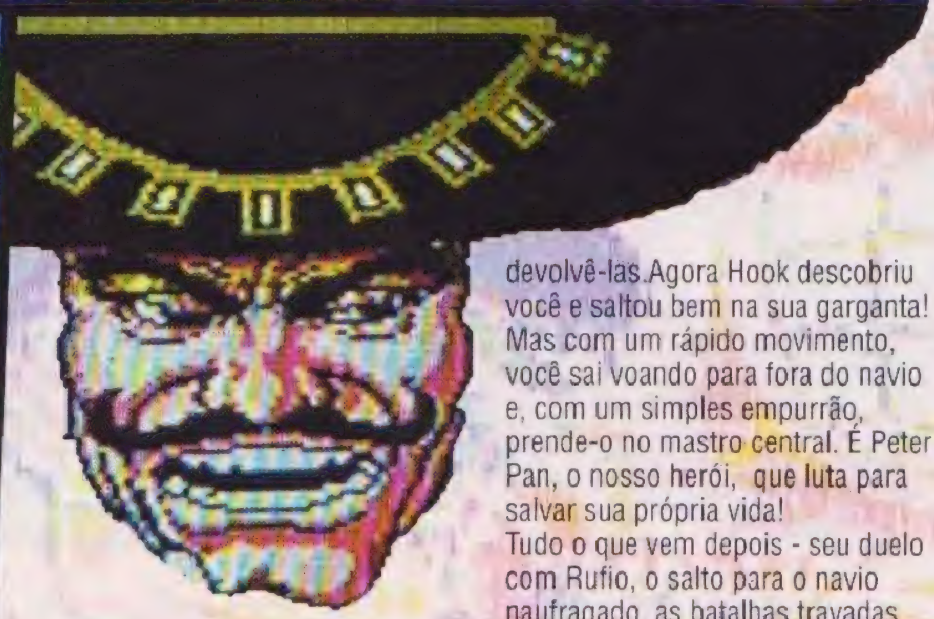
VIOLÊNCIA PESADA COM MUITO ESTILO

Quem conhece este jogo dos fliperamas vai gostar. The Combatribes é pancadaria e violência puras. O mais gostoso é esmagar a cabeça do adversário contra o chão, ou rodá-lo pelos pés antes de arremessá-lo bem longe.

NES
LANÇAMENTO

Hook



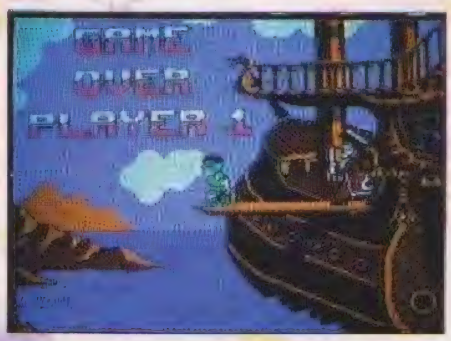


Um calafrio corre a sua espinha! Você está a bordo do navio pirata e breve irá travar uma batalha com o mais infame de todos, o Capitão Gancho, ou se você preferir, o canalha que sequestrou suas crianças jurando nunca mais devolvê-las.Agora Hook descobriu você e saltou bem na sua garganta! Mas com um rápido movimento, você sai voando para fora do navio e, com um simples empurrão, prende-o no mastro central. É Peter Pan, o nosso herói, que luta para salvar sua própria vida!
Tudo o que vem depois - seu duelo com Rufio, o salto para o navio naufragado, as batalhas travadas contra os piratas e criaturas da Terra do Nunca - não é nada comparado a esse momento. Com várias fases e incríveis desafios, este jogo promete algum sucesso para os muito fissurados em aventuras. Se você comprar essa briga, tome o devido cuidado pra não virar comida de tubarão!

◆●◆●◆●◆

Você leu o livro e viu o filme. Agora você pode jogar o videogame. Por enquanto, em oito bits.

◆●◆●◆●◆



FICHA TÉCNICA

Nome:	Hook
Console:	NES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	-
Fabricante:	Sony
Capacidade:	2 Mega

AVALIAÇÃO

	MK
Gráfico:	5
Som:	6
Diversão:	7
Desafio:	7

A Sony Image Soft deu uma tacada errada lançando este jogo para 8 bits. Os gráficos não agradam, coisa que não deverá acontecer na versão SNES. Para se ter uma idéia, Peter Pan parece um quadrado se movendo na tela. O som é uma musiquinha bem repititiva, que pode entediar o mais fanático jogador. O jogo não é fiel aos movimentos. Cart de ação-quest, aonde o objetivo é procurar itens. Com um razoável desafio e boa diversão. Resumindo, não espere grande coisa!

Marcelo Kamikaze

LKC - THE KING OF GAMES, O POINT DOS LANÇAMENTOS QUE ROLAM LÁ FORA.

"DICAS LKC"
Para jogar Street Fighter II - RYU vs. RYU, digite durante a música de abertura os comandos: Direcional para baixo, R, Direcional para cima, L, Y, B, X e A.

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS • REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.

LKC
VÍDEO DO BRASIL

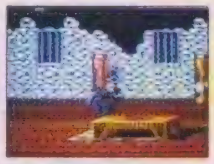
MATRIZ - R. Mateus José, 1233 - Vila Maria Baixa - CEP 02166 - Tel: (011) 954-9418 - FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP.
Loja 1 - SÃO PAULO-SP - R. Apucarana, 1209 Tatuapé - Tel: (011) 217-4699
Loja 2 - BRASÍLIA-DF - SCLN 211 - Bloco C Cj. 215 - Tel: (061) 273-9083
Loja 3 - FOZ DO IGUAÇU-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41 - Tel: (0455) 73-2031
Loja 4 - CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765 Tel: (041) 225-5432
Loja 5 - GOIÂNIA-GO - Av. Perimetral, 1862 Setor Coimbra - Tel: (062) 233-4122
Loja 6 - SÃO PAULO-SP - R. do Oratório, 1240 Mooca - Tel: (011) 954-9193
Loja 7 - GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 Centro - Tel: (011) 209-0537
Loja 8 - MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158 Tel: (011) 469-1614

AÇÃO

NES LANÇAMENTO

ROBIN HOOD

Quem vibrou com o recente lançamento nos cinemas da nova versão do clássico Robin Hood, vai se sentir o próprio Kevin Costner. Sua missão é salvar o reino do maligno Xerife de Nottingham. Para isso Robin precisa escapar da prisão, retornar para a floresta de Sherwood e derrotar o xerife e sua companheira, a Bruxa Mortianna. As aventuras de Robin incluem uma jornada por lugares assombrados, uma supreendente batalha com um javali selvagem na velha e boa floresta de Sherwood e um encontro delicioso com sua amada Marion na mansão Dubois. Você precisa fazer tudo isso e ainda ir à igreja a tempo de impedir o casamento forçado da Marion com o fedorento Xerife de Nottingham.
Na tela menu, Robin pode escolher entre várias opções para comer ou beber, examinar ou ler... trocar armas, etc. Mistura de RPG com muita aventura, este jogo vai obrigar você a usar a cabeça.



FICHA TÉCNICA

Nome:	Robin Hood
Console:	NES
Modalidade:	Ação-RPG
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	-
Fabricante:	Arcadia
Capacidade:	2 Mega

AVALIAÇÃO

	MK
Gráfico:	8
Som:	4
Diversão:	8
Desafio:	8

Você vai precisar usar a cabeça para salvar a bela Marion de um casamento com o terrível Xerife

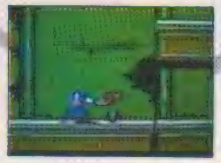
Que chique! A Nintendo resolve colocar as manguinhas de fora e lança Robin Hood, uma das mais belas estórias de todos os tempos, em cartucho. O jogo é uma fusão de aventura e RPG, com bons gráficos e diversão. A melhor parte é sem dúvida quando o nosso herói estraçalha um javali selvagem. É radical! Apesar de ser um RPG, e de não ter velocidade alguma, a titia aqui, fã incondicional do herói de Sherwood, quase teve espasmos de tanto se divertir!

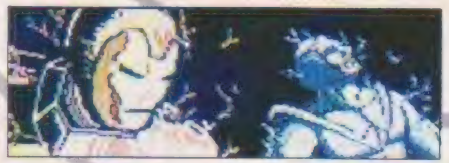
Marjorie Bros

NES

LANÇAMENTO

Este cart é uma tentativa de copiar um bom jogo de arcade que acabou saindo também para o SNes e para o Mega Drive. É um misto de ação e luta. Há um modo que é para um jogador apenas, e é ação. No outro modo, para dois, vira jogo de luta. Você pode escolher um herói e um vilão da Marvel para a contenda. A ação começa na Flórida e vai atravessando o território americano até alcançar Los Angeles, na Califórnia. Capitão América, em pessoa, começa o jogo e, conforme for a progressão, você pode mudar para Homem Águia, Homem de Ferro e Visão. O Capitão dá vários golpes, enfrenta soldados de chumbo, atira o escudo como se fosse um frisbee e escapa de todas. Conta com o auxílio de uma amiga misteriosa. E finalmente chega ao seu destino, são, salvo e sem nenhum fio de cabelo fora do lugar, como convém a um super-herói do seu quilate.





FICHA TÉCNICA

Nome:	Capitan America
Console:	NES
Modalidade:	Ação/Luta
Nº de jogadores:	1 e 2
Nº de fases:	-
Fabricante:	Data East
Capacidade:	2 Mega

AVALIAÇÃO

	MK
Gráfico:	7
Som:	6
Diversão:	8
Desafio:	8

O brother se amarra em super-herói? Então chegou o seu pratão. Eu entro numas com o Capitão América, mas tem um chegado aí que é ligadão. Acha que ele é o aprimoramento da idéia do super-herói. Pode ser. O jogo chega a ser catártico, heavy mesmo. O Capitão atravessa a América, voando, que otário ele nunca foi. Vai mandando babacas pro espaço. Ativa o superescudo pra acabar com a festa alheia. Pena que o som deixa a desejar. Mesmo assim, um jogo decente. Mande ver.

Lord Matias

SUPER GAMES
SÃO PAULO
Al. Barros, 945
(esq. R. Cons. Brotero)
Higienópolis
tel: 825-4317

SUPER GAMES
SÃO PAULO
R. Verbo Divino, 954
Granja Julieta
tel: 548-4902

SUPER GAMES
SÃO PAULO
Av. Higienópolis, 192- Lj. 3
Higienópolis
Inauguração: Julho 92

SUPER GAMES
SÃO PAULO
Av. Nova Cantareira 3230
Tremembé
Tel.: 203-1597

SUPER GAMES
BRASÍLIA SUL
SCLS 106 Bloco C Lj. 11
Brasília - DF
tel: 242-0177

SUPER GAMES
BRASÍLIA NORTE
SCLN 215 Bloco C Lj. 19
Brasília - DF
tel: 347-8281

SUPER GAMES
CAMPINAS
Av. Barão de Itapura, 2365
Campinas - SP

SUPER GAMES
MACEIÓ
Galeria Sete Coqueiros, lj. 8
Pajussara- Maceió- AL
tel: 231-8186

SUPER GAMES
SANTOS
Rua Fernão Dias, 04- Lj. 8
Galeria Ipiranga
Santos - SP

SUPER GAMES
BELÉM
Av. Serzedelo Corrêa, 880
Belém - PA

SUPER GAMES
PETROLINA
R. Manoel Clementino,
1018 - Lj. 14
Petrolina - PE
tel: 992-1125

SUPER GAMES

VOCÊ QUER. NÓS TEMOS!

SEMPRE OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA LOCAÇÃO E VENDA

CARTUCHOS, CONSOLES, ACESSÓRIOS, REVISTAS, USADOS, ASSISTÊNCIA TÉCNICA, BRINQUEDOS INTERESSANTES, CABINES DE TESTE E UM ATENDIMENTO SIMPÁTICO E PROFISSIONAL.

VENHA CONFERIR E CONCORRA A UM SUPER NES.

CORTE CORTE

GRANDE CONCURSO SUPER GAMES

Estou preenchendo este cupon e vou depositá-lo na urna localizada na *SUPER GAMES* mais próxima de minha casa, para participar de graça do concurso que dará um SUPER NES como Prêmio.

Nome: _____ Idade: _____ Sexo: M F

Endereço: _____ CEP: _____ Tel: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Meu Vídeo Game é: _____

Os Cupons somente serão recebidos para depósito nas urnas até o dia 29/08/92 às 18:00 Hs. O sorteio será realizado na *SUPER GAMES* da Al. Barros, 945 em São Paulo no dia 11/09/92 às 18:00 Hs.. aberto ao público. O ganhador será notificado pelo Correio, por telefone e por aviso afixado em todas as lojas *SUPER GAMES*. Este sorteio premiará apenas uma pessoa com um SUPER NES.

FRANCHISING SUPER GAMES

PARA TER UM NEGÓCIO ATUAL, VIBRANTE E LUCRATIVO

FRANCAP S.A. SISTEMAS DE FRANCHISE - RUA SEN. PÁDUA SALES, 94 - CEP 01233 SÃO PAULO - SP -TEL: (011) 825•4840/ 826•5002/ 66•7943 - FAX: (011) 66•4777

NES TOTAL

THE BLUES BROTHERS

**Aumente bem o volume da TV,
pegue um dos irmãos cara de pau, e prepare seus dedos:
este jogo vai deixar todo mundo louco!!**

1ª Fase

No início do jogo aproveite para testar os movimentos do seu herói.

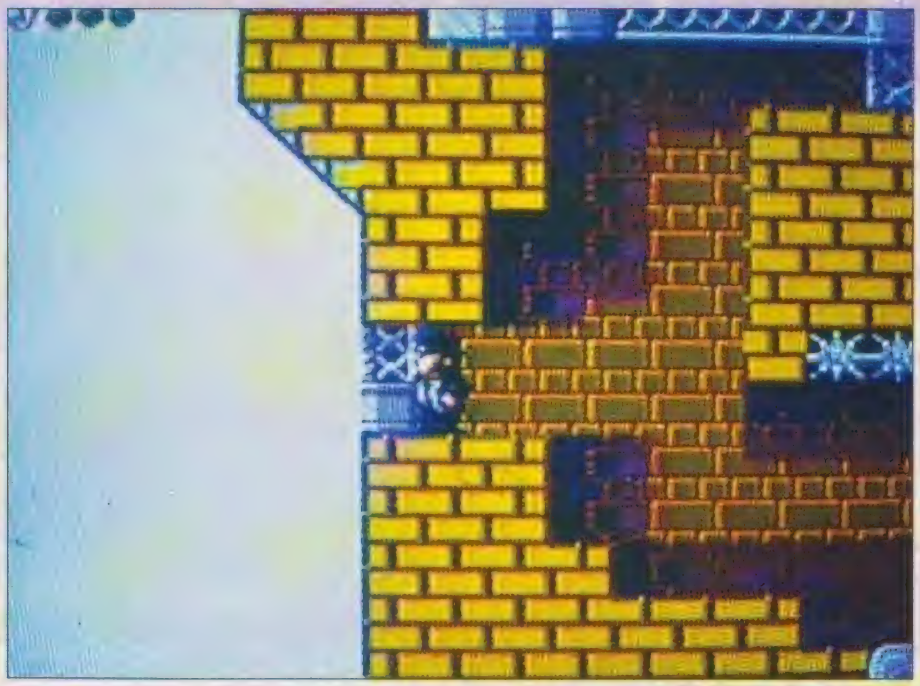
Dica: para pular da escada com sucesso, fique na extremidade. De outra forma, você poderá ser atingido por uma bola de espinhos.

Outra Dica: suba a plataforma, pulando até o número 3. Depois salte para a esquerda. Você vai encontrar uma vida.

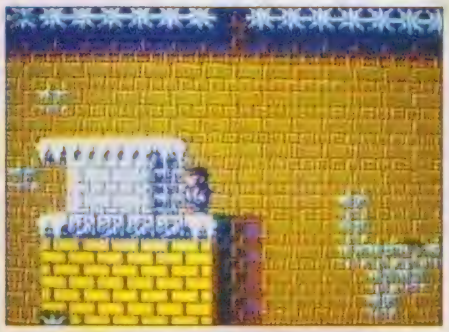
Agora pule os galhos da árvore. Ao chegar ao topo, pule de nuvem em nuvem até a extremidade direita da tela. Beleza, você passou de fase.

NES TOTAL

THE BLUES BROTHERS



2ª Fase



Tome cuidado com as plataformas de gelo: elas escorregam bastante. Ao chegar nos primeiros blocos de gelo de cada plataforma, a bola verde de espinhos começará a se movimentar.

Dica: fique parado no fim da plataforma. Quando a bola verde descer, corra para a plataforma seguinte.

Outra Dica: ao passar pelas plataformas, monte no cachorro. Só ele pode fazer você atravessar as bolas de espinho sem perder energia.

Outras Dicas Úteis: não suba as escadas marrons correndo (com o botão B pressionado). Sempre que aparecer um cachorro, monte nele.

Ao sair das plataformas azuis e entrar novamente no armazém, fique sobre a segunda plataforma de gelo e espera a nota musical que cai. Ela vale uma energia.

Ao se deparar frente a frente com o monstrinho verde que impede sua passagem, pule na cabeça dele. É o unico jeito de passar.

Dica: ao sair da tela da água, espere o monstrinho verde pular na plataforma para só depois continuar a caminhada.

3ª Fase

Comece a fase descendo as escadas até a extrema esquerda, onde você verá umas plataformas.

Suba até a cesta de basquete e enceste o ovo para ganhar uma vida.

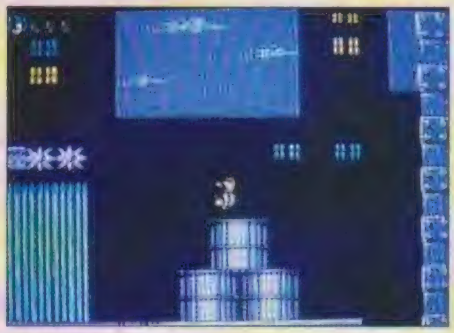
Dica: volte para a tela da prisão. Na parte marron existe uma nota musical. Agora você deve descer e ir para a direita. Logo chegará ao fim da fase.

4ª Fase

Entre nas tubulações, mas cuidado com o tubarão. Ele morde. Quando você sair da tubulação, irá para um andar abaixo do anterior. Agora entre no segundo cano à esquerda. Continue à esquerda na tela azul (onde tem vários bueiros) e você achará uma bifurcação. Entre na tubulação à direita e volte correndo para pegar o coração (uma vida). Continue a caminhar, sempre que possível, pela esquerda e para cima. Mais uma vez, passará de fase.

5ª Fase

Esta é a última e mais longa fase do jogo.



Logo na primeira escada, espere os pássaros atirarem os ovos. Suba a escada, pule nos barris e salte novamente para chegar no segundo andar. Pegue a nota musical.

No último andar, vá para a direita e espere na extremidade para embarcar na plataforma no momento certo. Saltando de plataforma em plataforma com cuidado e em movimentos circulares, você chegará logo ao topo da tela (não esqueça de abaixar a cabeça). Vá para a direita e caia na parte das grades.

Dica: cuidado com os espinhos do meio e os de baixo.

Desça pelas grades, para encontrar uma vida.

Chegando na parte do pula-pula, siga sempre subindo.

Ao chegar no topo, abaixe e deixe o guarda atirar; espere ele virar de costas e empurre-o para o abismo. Desça, seguindo o caminho. Espere novamente o guarda e desvie dele.
Suba na plataforma e abaixe-se ao ver as bolas de espinho.

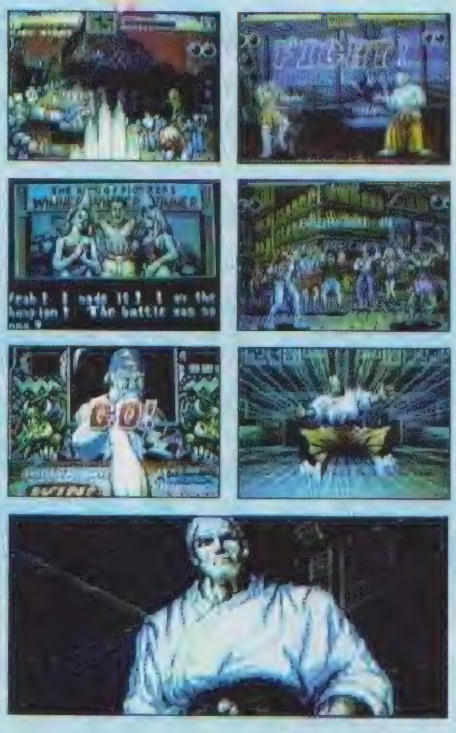
Atravesse os blocos correndo e suba. Procure uma vida e siga o sentido até a última plataforma. Desça mais 2 andares, para chegar ao final do jogo.

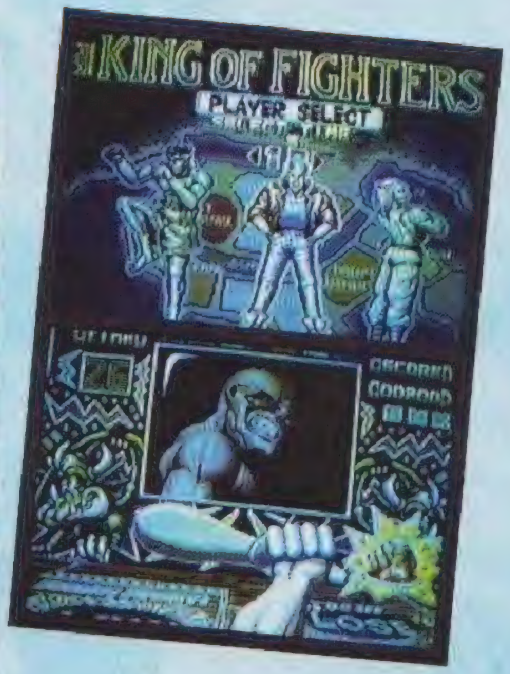
Como você viu, este jogo não é brincadeira. É coisa séria, coisa para profissional. Quem conseguiu chegar até aqui é, com certeza, um grande craque de videogame. Mande fotos de tela para a redação!

ARCADE ESPECIAL

FATAL FURY

Fora os jogos da linha Street Fighter, Fatal Fury é, sem dúvida, o arcade de mais sucesso no momento. Um grande *kick and punch*, este jogo já conquistou uma legião de fãs nos melhores fliperamas do país. Para que você não apanhe em público, a GP preparou um material especial com a história de cada herói, golpes e dicas para matar todos os adversários. Tudo isso serve para economizar fichas e funciona, também, em consoles Neo Geo.





FICHA TÉCNICA

Nome:	Fatal Fury
Console:	Arcade
Modalidade:	Luta
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	8
Fabricante:	SNK
Capacidade:	55 mega

AVALIAÇÃO

	BB
Gráfico:	9
Som:	9
Diversão:	10
Desafio:	8

Jogo da empresa SNK, Fatal Fury chegou a superar as espectativas mais radicais de todos os video-fighters. Com seus gráficos chocantes, as lutas atingem um realismo incrível graças aos efeitos de profundidade. A trilha sonora caracteriza com fidelidade o clima de cada luta, aumentando bem o fator diversão. O jogo em si é menos complexo do que nosso querido Street Fighter II, mas não perde para nenhum outro jogo do gênero. Vale a pena detonar umas fichas.

Baby Betinho

Terry Bogard

Terry é o filho mais velho do campeão de luta de rua, Jeff Bogard. Com o assassinato de seu pai, Terry passou a viver nas ruas. Lá ele aprendeu seu estilo único de lutar, sem regras nem proibições. Movido pela raiva, quando luta é para valer! Nunca se rende e não tem medo de nenhum adversário.

Lightening Fist (punhos de fogo):

↓ ↙ ←A

Esse golpe é capaz de pegar a maioria dos adversários de guarda abaixada, com excelentes resultados.

Screwdriver (chave de fenda):

↓ ↑ A

Golpe muito eficaz quando usado contra adversários tonteados por outros golpes. É poderoso, mas tem um alcance limitado.

Napalm Punch (soco de Napalm):

↓ ↘ → A

Este soco produz uma linha de fogo no chão e tosta o inimigo.

Flash Kick (giletada):

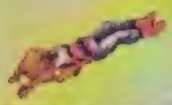
↓ ↙ ← ↖ B

Provocará danos incríveis a qualquer um que ouse pular sobre você.

Andy Bogard

Andy era muito novo quando seu pai morreu, mas logo depois, movido pela vingança, começou imediatamente a aprender as artes marciais. Uma vez lutou contra um mestre japonês baixinho, que o derrotou em público. Aprendeu que tamanho não é documento e começou a treinar com seu novo instrutor.

Acrobat Kick (chute acrobático):



↙ ↗ B

Golpe que, apesar de ser fácil, causará danos irrecuperáveis ao outro lutador.

Elbow Smash (esmagada com o cotovelo):

↙ ↗ A

Eficente contra qualquer inimigo.

Force Wave (onda de força):

↓ ↙ ←

A

Usando a sequência acima, você solta uma bola de energia.

Windmill Punch (guilhotina voadora):

↓ ↘ → ↗

Joe Higashi

Joe conhece a dor dos irmãos Bogard, os seus melhores amigos. Está determinado a acabar com este sofrimento de uma vez por todas. Tem treinado sua mente e espírito para a batalha. Ele luta pela para vingar Jeff Bogard, assassinado cruelmente.

Rocket Kick (chute foguete):

↓ ↘ → ↗ B

Chute fulminante que detona qualquer um.

Dragon Punch (soco dragão):

A rapidamente.

Uma sequência de socos ligeiros.

Cyclone Punch (soco ciclone):

↓ ↘ → ↗ A

Você vai produzir um ciclone. Use contra os mais lerdos, apenas.

Flame Kick (chuite de fogo):

↙ ↗ B

Chute médio que mina defesas adversárias.

DICAS ECONÔMICAS

1) O melhor jogador é Joe Higashi. O seu golpe Rocket Kick é o mais eficiente de todos.

2) Os melhores golpes de cada jogador:
Joe - Rocket Kick
Terry - Flash Kick
Andy - Acrobat Kick

3) O que usar contra cada adversário:
Contra Richard Meyer: escolha Joe e fique dando rasteiras.

Contra Michael Max: dê voadora e soco abaixado.

Contra Tung Fu Rue: Voadora e soco.

Contra Duck King: escolha Joe e aplique o Rocket Kick.
Contra Hwa Jai: vá com Terry e aplique o Flash Kick.
Contra Raiden: Use a Napalm e, quando saltar, dê um chute forte.
Contra Billy Kane: rasteira.

ÚLTIMA HORA

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES®

TURTLES IN TIME

As Tartarugas Ninja estão de volta numa nova aventura para o sistema SNES. No cartucho Turtles in Time, Rafael, Donatello, Michelangelo e Leonardo têm de impedir o roubo da Estátua da Liberdade, pelo Destruidor. Mas o vilão contra-ataca, prende as tartarugas numa máquina do tempo, e as envia numa viagem "eterna" - ou seja, sem retorno. Lutando muito e passando de fase você vai avançando no tempo até chegar ao presente para combater o Destruidor e devolver a Estátua da Liberdade ao seu lugar original em Nova York. Nas três primeiras fases do jogo, você tem que combater os soldados inimigos nas ruas da "Grande Maçã". Na quarta fase você será aprisionado na máquina do tempo pelo Destruidor, de onde terá que escapar.

COWABUNGA!!! Merecidos parabéns para a Konami, que acertou na mosca em Turtles IV. Nunca vi um jogo de luta que juntasse emoções de F-Zero com luta, chefes de fase no estilo de Battletoads e uma diversificação de fases e golpes tão original que vai levar até o mais chato dos intelectuais à loucura. Turtles IV é um jogo que vai agradar a um público sem limites de idade. Os gráficos são chocantes e bem parecidos com a versão do fliperama, tanto em beleza quanto em qualidade. Turtles IV é simplesmente demais!!!

Marcelo Kamikaze

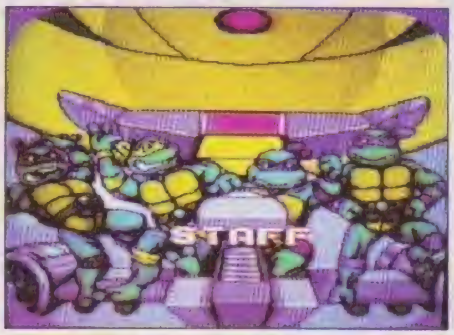
ARMAS E GOLPES

Leonardo: Manipula as ultra poderosas espadas Katana com rapidez. O seu golpe especial é o parafuso duplo com espadada.

Michelangelo: Usa a mortal Nunchkus. É a mais poderosa, mas não é muito veloz. Sua técnica especial é o ataque rotatório.

Donatello: Sua arma é a simples Bo. Seu golpe especial é o salto com golpe usado com a Bo.

Rafael: Sua arma é um par de Sais, bom no ataque mas fraco na defesa. O Round Kick é o seu golpe especial.



Depois você começará numa era pré-histórica, passando por várias épocas sempre em luta contra os inimigos. O controle do jogo é completo e lembra muito o de Arcade, com abundantes ataques especiais. Muitos efeitos de zoom e o já conhecido Mode 7 de rotação completam os complexos gráficos do jogo. O efeito zoom do console SNES, aliás, é tão bem utilizado em Turtles IV que os inimigos parecem sair da tela (*veja fotos*). Há vários power-ups em forma de pizzas, para facilitar sua vitória. E toda vez que você come um pedaço, ouvirá uma voz bem característica, que grita com entusiasmo: "pizza time". Escolhe um dos quatro heróis e detone!

FICHA TÉCNICA

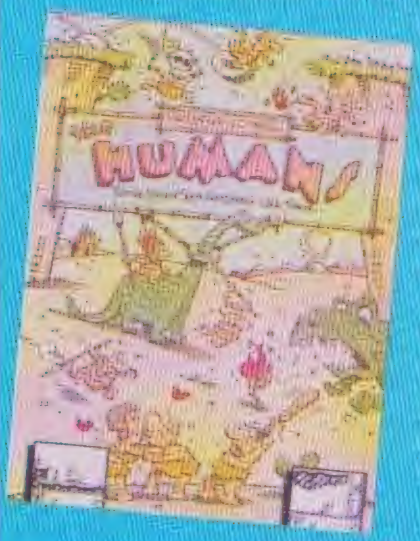
Nome:	Turtles IV
Console:	SNES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	10
Fabricante:	Konami
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

Gráfico:	10
Som:	9
Diversão:	10
Desafio:	7

G. BOY LANÇAMENTO

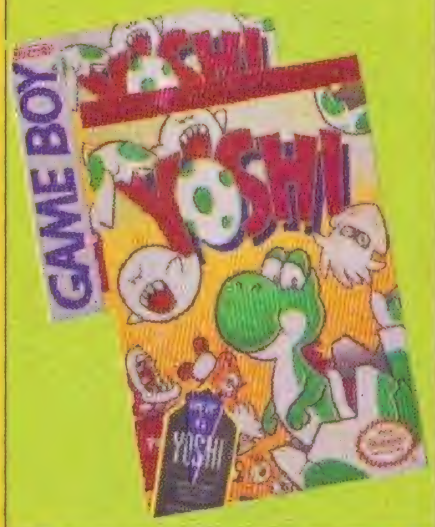
CUIDADO COM OS HUMANOS



O objetivo deste jogo é simples: manter a sua tribo viva. Ou seja, passar de fase sem baixas substanciais entre os seus. Não é uma tarefa fácil no mundo caótico e violento da pré-história... Dinosauros, inimigos e rivais estão por toda parte. Nenhum deles chega a ser muito civilizado. Trabalhe em equipe e não esqueça suas ferramentas.

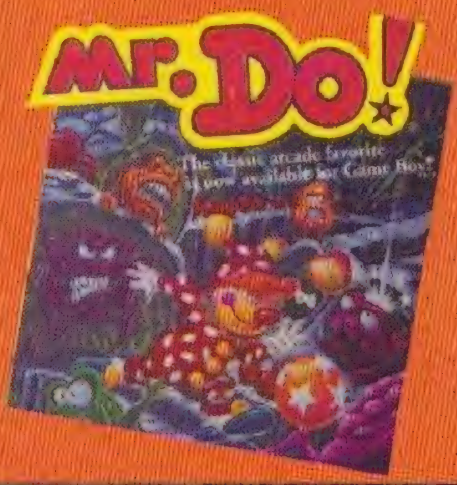
QUEBRE SUA CABEÇA NUMA LUTA CONTRA OS INIMIGOS DO MÁRIO

Este cart promete diversão para todos os jogadores de Game Boy que gostam de quebra-cabeças. Você conhece os inimigos: são os mesmos dos jogos de Mario. Yoshi é o seu mais novo amigo.



UM CLÁSSICO DE ARCADE !!

Quem passava horas e perdia milhões de dólares em fichas apenas para jogar Mr. Do! no fliperama, pode mudar de vida. Este "velho" clássico já chegou para Game Boy. Agora, você pode levar este vício para qualquer lugar, até para o fliperama.



UMA NOVA VERSÃO DE METROID!!!

A nova versão Game Boy deste jogo semi-clássico para NES vem com ainda mais fases, armadilhas e desafios. Como vocês devem lembrar, o sinistro planeta SR-388 é coberto de ruínas, corridores e cavernas perigosas, além dos seus inimigos mortais, os Metroids. Você precisa encontrar os artefatos de uma civilização antiga para conseguir os poderes necessários para enfrentar os Metroids. Existem várias maneiras diferentes de terminar este jogo. Cada uma tem um fim diferente.

TELAMANIA

LANÇAMENTO LEGAL?

Fabricado pela Fareast, o Super Magicon é um aparelho que permite copiar cartuchos de SNES em disquete de computador. Uma vez copiado, o disquete pode ser jogado como se fosse um cartucho no próprio Magicon. A legalidade deste aparelho é bastante questionável, no entanto. Copiar cartuchos, como se sabe, constitui pirataria, prática probibida no Brasil. Se todo mundo começar a copiar jogos em casa, as empresas vão parar de investir nesta área. E os cartuchos serão cada vez piores. Quem gosta de

CDI COMPATÍVEL

Por ser fabricado em conjunto com a Philips, especula-se que o SNES-CD da Nintendo será compatível com o CDI (compact disc interactive) da empresa holandesa. Isto deverá garantir um número ainda maior de títulos para o SNES-CD, principalmente na área de multimídia e educação.
Num outro boato, menos animador, afirma-se que o potencial limite da máquina só será atingido com um cart extra de RAM. Seria uma solução - no mínimo - estranha...

NINTENDO VAI AO CINEMA

O filme longa-metragem de Super Mario deverá chegar aos cinemas dos EUA para o Natal deste ano. O papel de Mario vai ser feito por Bob Hoskins, do filme "Hook". Dennis Hopper, de "Sem Destinio", vai fazer o papel de King Koopa. Mas não será o único filme que começou a vida como cartucho. Vem aí a versão longa-metragem de Double Dragon, também.

CD OR NOT CD, EIS A QUESTÃO

A briga entre Sega e Nintendo (GamePower, nº 1) está gerando todo tipo de boatos sobre como será o CD-Rom para o SNES. Este mês sugiu mais um caso interessante. Uma revista americana publicou fotos de como seria o aparelho. Depois, descobriu-se que não era nada disto. Não existem fotos do aparelho ainda. As fotos publicadas foram tiradas de uma revista japonesa, mas sem traduzir o texto que vinha logo abaixo. No texto, a revista japonesa explicava que as fotos eram falsas, feitas através de um processo de montagem. Teremos que esperar mais um pouco.

NOVA CULTURAL
Editorial Ltda

Diretoria
Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Walter Thomé

GAMEPOWER

Número 2 - Agosto de 1992

REDAÇÃO

Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes,
Editoração: Celson Scotton.
Assistentes de Arte: Maria Cristina Braga, Simone Leandro.
Assessor Técnico: Roberto Carnicelli
Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli
Colaboradores:
Marcelo Câmara, Márcia Maresti Lima (textos), André Biancardi, Thiago Sorrentino (pilotos), Fernando Sampaio, Fran Moreira (fotos).

COMERCIAL

Marketing: José Renato D. Aguiar
Publicidade: Paulo A. Prado
Assinaturas: Luiz Peduti

Diretora responsável: Iara Rodrigues

GAMEPOWER é uma publicação da Nova Cultural Editorial Ltda., Alameda Ministro Rocha Azevedo,346 - 9º andar CEP 01410-901, São Paulo, SP.

CENTRAL DE ATENDIMENTO

Tel. (011) 881-8266
Ligue para o telefone acima para apresentar suas sugestões, reclamações ou pedir qualquer outra informação sobre esta publicação.
Por escrito, remeta sua carta para:
Revista GAMEPOWER
Central de Atendimento
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo, SP

Números Atrasados
Para obter números atrasados procure o distribuido DINAP de sua região. Por carta, dirija-se à DINAP, Distribuidora Nacional de Publicações, A/C Números Atrasados. Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa, CEP 05350, Osasco, SP.

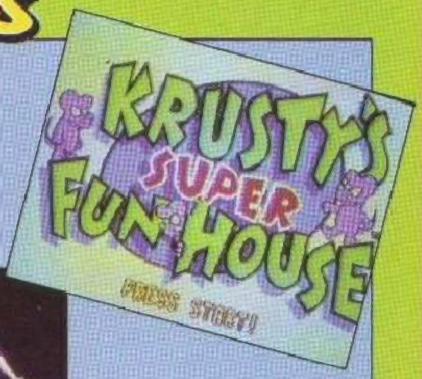
Fotolitos: REPRO.

OS 10 MAIS

Os dez cartuchos mais alugados nas locadoras de São Paulo, segundo pesquisa realizada pela GAMEPOWER

SNES

Street Fighter II
Super Soccer Champion
Contra III
Krusty's Funhouse
Top Gear



NES

Turtles III
Família Adams
Tiny Toon
Flintstones
Bucky O'Hare

RECORDES AMERICANOS

NES

Abodox	655.350
Godzilla	11.111.310
Kung Fu Heroes	11.059.200
Marble Madness	147.110
Palamedes	769.170
Rampage	42.999.963
Road Blasters	999.999
Sqoon	12.012.210
Super C	9.999.990
T. M. N. T.	9.999.900

SNES

Act Raiser	99.990
Final Fight	784.840
Pit Fighter	1.777.510
S. Adventure Island	116.800
Super Mario World	9.999.990
Super R-Type	9.999.900
Super Smash TV	47.778.925

GAME HOUSE

LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

APRESENTA

o novo point dos videomaníacos

VENDAS NO ATACADO E VAREJO,
ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL (VIA SEDEX)

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) — Tel. (0242) 31-2460 - Fax. (0242) 43-3706
Breve no Ilha Plaza Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica.
A "Eu Sou" traz prá você os super gabinetes Winners Champion para lojas e o Winners Boy para residências.

Winners Champion

A "Eu Sou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

Winners Boy

Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685